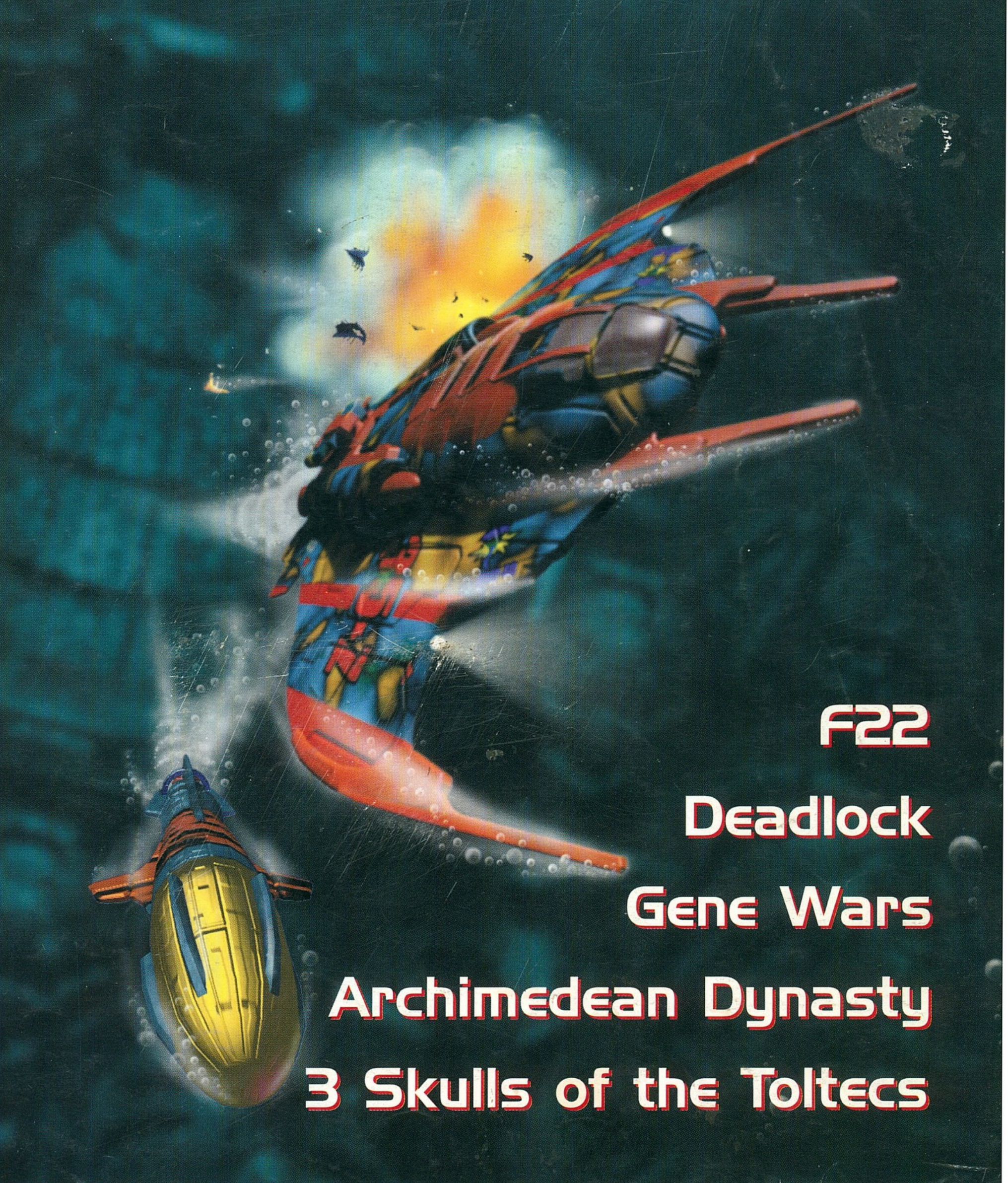
1996/12

ÁRA: 345 FT

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN



F22

Deadlock

Gene Wars

Archimedean Dynasty

3 Skulls of the Toltecs

PC GURU

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Urbán Attila
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 345 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1500 Ft, 1 évre 3000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 137-0007

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Üdv mindenkinek!

Lassan közeledik az év vége, meg persze az ünnepek, így nem árt ha felkészülünk rá, hogy igencsak ki fog ürülni a pénztárcánk. A számítógépes játékok kedvelői, kik nagy valószínűséggel a PC GURU olvasói is, különösen a veszélyeztetett kategóriába sorolandók, hiszen elkezdődött a nagy karácsonyi felkészülés, telítődnek a boltok polcai egyre nagyobb durranásokkal, hiába, ilyenkor élénkül csak fel igazán a kereskedelem.

Elősegítendő az ajándékozást mi is igyekeztünk minél frissebb és persze minél jobb játékokról írni, hogy segítsük a tájékozódást a megjelenő játékok tömkelegében. Szerencsére elég jó volt a választék, hiszen akadt itt stratégiai játéktól kezdve a kalandon át a szimulátorig mindenféle. Reméljük tetszeni fog a válogatás.

Úgy látszik kártya rovatunk elnyerte a tetszéseteket, legalább is a leveláradatból ez tűnik ki. Egy darabig mindenesetre folytatni szeretnénk a dolgot, persze csak ha érdekel titeket is.

A múlkori számban elkövettünk egy nagy hibát, a cheat rovat olvasói bizonyára észrevették, hogy megismétlésre került a 96/9-10-es szám írása. Ekkora bakink még nem volt a PC GURU fennállása óta, természetesen pótoltuk a hiányzó cikket, így most dúskálhatnak a cheat-ek rajongói.

Most pedig következzen a november, legalább is PC GURU szintjén.

GURU Team

ui: Kellemes mikulást, meg ilyesmi!!!

GURU HÍREK

Mivel így év végén sűrűsödni szoktak a kiállítások és rendezvények, nemcsoda, hogy a hírek is arról fog szólni, hogy búzdítsunk Titeket arra, hogy meglátogassatok minket az eseményeken.

Az első találkozási pont a Játék Olimpia lehet a Petőfi Csarnokban, úgy november 30 magasságában. Sok kedvezménnyel és érdekességgel várunk Titeket, érdemes lesz felkeresni a GURU standot.

A másik rendezvény az immár hagyománnyá váló Computer Karácsony. Az újhelyszín reméljük nektek is jobban fog tetszeni. Érdemes lesz itt is felkeresni minket, hiszen a legfrissebb PC GURU és CD GURU is itt lesz kapható. Egy extra meglepetés is vár rátok a kiállításon, reméljük tetszeni fog a dolog.

GURU Team

HÍREK

4 ATLANTIS - THE LOST TALES
4 DRAGON LORD 2
5 RIVERWORLD
5 VERSAILLES 1685
5 IRON & BLOOD
6 MAGIC: THE GATHERING
6 THE CROW: CITY OF ANGELES
6 ALIEN TRILOGY
7 SIEGE
7 SPEED RAGE
7 QUAKEWORLD

JÁTÉKLEÍRÁSOK

8 Crusader: No Regret

10 F22 Lightning II
12 Network Q RAC Rally
14 3 Skulls of the Toltecs
20 Archimedean Dynasty
23 S.T.O.R.M.
24 Lighthouse
28 Gene Wars
32 Mission Force: Cyberstorm
36 Deadlock
42 Deadly Games
46 Mummy Tomb of the Pharaoh

APRÓSÁGOK

9 HARDLINE
9 ROAD RUSH
18 SCORCHED PLANET
18 ABSOLUTE PINBALL
19 BATMAN FOREVER
19 DOUBLE BUBBLE
19 RAINBOW ISLAND

TALLÓZÓ

55 míroMEDIA 3D
58 Emulátorok
60 Alapfokú Angol nyelvoktató CD
62 Acclaim
63 MIDI sarok
64 Pixel hírek
65 Multimédia CD-ROM
67 Internet
68 Magic the Gathering
69 Internet böngésző
70 Tuning
72 Tesztlabor
76 LightWave

ÁLLANDÓ ROVATOK

SHAREWARE 51
CHEAT..74
LEVROV......................................78
APRÓHIRDETÉS 82

A HÓNAP JÁTÉKA

Először talán másfél éve -két ECTS-el ezelőtt- találkoztam az Archimedean Dynasty-val, és így a PC Guru rendszeres olvasói tisztában lehetnek vele, hogy a program már az akkori, nagyon kezdeti stádiumában is igen meggyőzően festett. Ami igazán lenyűgözött, az a 3D engine sebessége volt, mely egyértelműen kenterbe verte az összes többi csúcsgépekre készülő játék sebességét (a „csúcsgép" akkoriban a még csak álmainkban létező P133-ast jelentette...). Igaz, az első bemutatott verzióban még semmi sem volt a puszta tájon kívül, de az legalább egy DX2-66-os gépen is száguldott alattunk SVGA-ban.

. Az elkövetkező ECTS-en már kezdett körvonalazódni, hogy miről is lesz szó a programban. Kiderült, hogy a Privateer mintájára hősünk egy mezei zsoldos, csak ezúttal az űr helyett a víz alatt kell megküzdeni mindennnapi betevőnkért. Hajónkat a kemény munkával megszerzett „zsetonokból" fejlesztgethetjük, sőt, idővel akár új hajót is vehetünk. A szimulátorrészben már voltak kezdetleges tereptárgyak valamint néhány ellenséges tengeralattjáró is, és mindezek ellenére a sebesség mit sem lassult (igaz, a fejlesztők időközben átnyergeltek egy DX4-100-ra...) Ekkor már kezdtem reménykedni, hogy ha eddig nem „sikerült" elszúrniuk a programot, akkor talán még a végleges verzió is jól fog futni a gépemen!

Az igazság pillanata október közepén jött el, és gondolom nem árulok el vele nagy titkot, hogy a program a legmesszemenőkbb beváltotta a hozzá fűzött reményeket. Az Archimedian Dynasty nem véletlenül lett a hónap játéka, hiszen néhány apróbb negatívumtól eltekintve úgyszolván minden szempontból tökéletes! Egyszerűen nem lehet abbahagyni! Light!

Del

A Cryo is azok közé a nagynevű fejlesztőcsapatok közé tartozik, melyek külső szemlélő számára érthetetlen módon „össze-vissza" cserélgetik a kiadókat. A látszólagos összevisszaság mögött persze komoly üzleti érdekek húzódnak meg, és bizony nem ritka, hogy a szerződések különböző okok miatt mindössze csak egy program erejéig tartanak ki. A mi szempontunkból nézve ez azért kellemetlen, mert helyenként fogalmunk sincs, hogy bizonyos játékokkal éppen melyik kiadó foglalkozik, következésképpen info-t is nehezebb szerezni róluk! Ez az oka, hogy a Cryo kimaradt az előző havi ECTS beszámolóból, de szerencsére a franciaországi fejlesztőcsapatnál voltak olyan jók, és küldtek néhány megdöbbentő képet a PC GURU olvasóinak négy készülőfélben lévő játékukról.

DRAGON LORD 2 – HEART OF THE DRAGON MAN

A „Rémálmok Földjének" seregei támadásra készen állnak az „Álmok Völgyének" határán és ráadásul eltűnt Maracch, Werner von Wallenrod védősárkánya is. Márpedig védősárkány nélkül nem Sárkánylovag a Sárkánylovag, úgyhogy Werner-nek hiába sikerült kivívnia társai megbecsülését a Dragon Lore-ban, most mégis fel kell kerekednie, hogy megtalálja a kérdéses tűzokádót, ha meg akarja őrizni méltóságát. A Völgy veszélyben van, így minél előbb teljesítenie kell küldetését, hogy felvehesse a harcot a betolakodókkal. A

Sárkánylovagoknak amúgy is egy erős vezérre van szükségük, de ehhez előbb Werner-nek bizonyítania kell, hogy méltó a Wallenrod névhez.

A fejlesztők több, mint 80 óra játékidőt ígérnek a jól ismert Dragon Lore stílusban, mely kaland, RPG és akció nehezen meghatározható keveréke. Amit biztosan lehet tudni, az az, hogy a grafika és az animáció a Cryo-hoz méltóan rendkívül magas színvonalú lesz, úgyhogy akik szeretik ezt a stílust, azok biztosan most is elégedettek lesznek. A tervek szerint a játék három CD-n kerül forgalomba november vége felé.

ATLANTIS – THE LOST TALES

A történészek számára mindmáig megválaszolatlan kérdés, hogy létezett e valaha Atlantisz nevű földrész, és ha igen, akkor vajon mi történhetett vele? Az Atlantis – The Lost Tales egyfajta magyarázattal szolgál az eseményekre, beleértve a legendás szigetvilág pusztulását is. Történetünk kezdetén az álmainkban szereplő tökéletes – pontosabban utópisztikus – világot megtestesítő Atlantiszon nem létezik bűnözés, korrupció és intrika, így látszólag minden a legnagyobb rendben van. Ez a helyzet azonban – Atlantisz ide vagy oda – sajna egyetlen

kalandjátéknak sem lenne megfelelő kiindulási alap, és így természetesen itt is történnie kell valami borzasztó dolognak. Jelen esetben ismeretlen gonosztevők rabolják el a sziget korlátlan urát – pontosabban úrnőjét – Rhea királynőt. A

játékos az ifjú Seth révén kapcsolódhat bele a történetbe, ki mint a királynő bajnoka, azonnal szeretett úrnője keresésére indul. A kalandok során hősünknek több dimenzióban is meg kell állnia a helyét, hogy végül leleplezhesse azt az összeesküvést, mely a sziget, és közvetve az egész világ létét is veszélyezteti.

A programban először találkozhatunk a Cryo legújabb grafikus engine-jével, melynek az OMNI-3D nevet adták. Az új rendszer jellegzetessége, hogy a játékos teljesen szabadon nézelődhet szinte minden irányba az őt körülvevő világban. Várható megjelenés: 1997 február

RIVERWORLD

A félreértések elkerülése végett már az elején szeretném leszögezni, hogy a Riverworld-nek nincs túl sok köze Kevin Costner Waterworld-jéhez. Talán az egyetlen közös vonás, hogy míg a Waterworld-ben – a címnek megfelelően – a Föld nagy részét víz borította, addig a Riverworld bolygójának felszínét egy hatalmas folyóhálózat szabdalja apróbb részekre. A cím mindenesetre nem vall különösebben nagy fantáziára, de ez egy jó játék esetén még bőven megbocsátható lenne. Azt persze még nem tudom, hogy a Riverworld mennyire jó játék, de azt már most is bizton állíthatom, hogy újszerűnek mindenképpen újszerű lesz. A fejlesztők nem adták alább, mint hogy a Civilization, a Settlers 2 és a Magic Carpet keresztezését szerették volna létrehozni, így ha sikerülnek az elképzeléseik, szinte biztos sikerre számíthatnak. Dióhéjban összefoglalva egy fejlesztgetős, kolonizálgatós stratégiai játékról van szó, amitől pedig több lesz vetélytársainál, az a 3D grafika. Amennyiben jól értettem, elsődleges célunk a túlélés Riverworld kietlen síkságain, de emellett persze gondolni kell az emberi civilizáció fejlődésére is. 11 koron keresztül kell bizonyítanunk rátermettségünket több, mint száz különbözőféle találmány kifejlesztésével és felhasználásával.

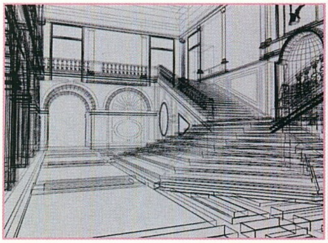
A 3D grafika jóvoltából épületeinket, találmányainkat és úgy általában minden mást is egy speciális grafikus rendszeren keresztül láthatunk. A nézőpont tehát nem fix, és így sokkal életszerűbbé válik a látvány. Csak érdekességképpen, a történetet egy bizonyos Philip José Farmer azonos című regénye alapján kreálták a játékhoz, bár sajnos azt nem tudom megítélni, hogy ez mennyire jó nekünk... Várható megjelenés: 1997 február

VERSAILLES 1685

Nem is tudom, hogy kalandjátéknak, avagy ismeretterjesztő CD-nek nevezzem a VERSAILLES 1685 című programot, melyben a fejlesztők nem kisebb célt tűztek ki maguknak, mint a Napkirály XIV. Lajos udvarának teljes rekonstruálását. A Cryo grafikusai az egész kastélyt a legapróbb részletekig lemodellezték és így a hatalmas csillároktól elkezdve egészen a „legutolsó" gyertyatartóig mindent az akkori helyén találhatunk majd meg. Az eredmény szerintem minden képzeletet felülmúl (lásd a képeket), ráadásul nem egyszerűen csak néhány brilliáns grafikus képzeletbeli alkotásáról van szó, hiszen az élethűség kedvéért az egész projectet a Versailles-i Francia Nemzeti múzeum

felügyeli. A helyszín mellett különböző portrék és festmények alapján megpróbálták rekonstruálni a korabeli udvar fontosabb szereplőit is, és így kalandozásaink során ténylegesen létező – pontosabban valaha létezett – személyekkel találkozhatunk. A falakat borító festmények legtöbbjét (kb. 200 kép), és a fontosabb berendezési tárgyak mindegyikét közelebbről is megszemlélhetjük, sőt, egy a programhoz mellékelt adatbázis segítségével akár kiegészítő információkat is kaphatunk róluk. Arról egyelőre nincs hír, hogy a játékos kit fog

alakítani az alattvalók közül, de azt már most is lehet tudni, hogy feladatunk egy király elleni összeesküvés leleplezése lesz. A nyomozás és a bizonyítékgyűjtögetés az apropó a hatalmas kastély felfedezésére, de elnézve a grafika minőségét, legtöbbünk szerintem különösebb történet nélkül is képes lenne órákig bolyongani ebben a fantasztikus világban! Várható megjelenés: 1996 november/december



IRON & BLOOD

Akik szeretik a szerepjátékokat és emellett nem vetik meg a „küzdősportokat szimuláló" alkotásokat sem, azok valószínűleg örömmel veszik a hírt, hogy az Acclaim jóvoltából készül az Iron & Blood, az első hivatalosan is AD&D környezetben játszódó 3D verekedős játék. A Ravenloft világot alapul vevő programban a választható karakterek között szerepelnek a goblinok, a dvarfok, a gargoyle-ok, és természetesen a varázslók sem maradhattak ki a sorból.

Összesen 16 karakterrel próbálhatunk szerencsét (leszámítva persze a titkos figurákat), melyek mindegyike az eltérő mozgáskombinációk mellett más és más speciális tulajdonságokkal rendelkezik. Ha már AD&D, akkor természetesen a karakterfejlődésnek is helyet kellett kapnia a programban, úgyhogy „hadjárat" esetén hősünk vagy hőseink tapasztalati pontokat szerezhetnek, melyek idővel szintlépést, azaz értelemszerűen a tulajdonságok és az életerő növekedését eredményezhetik. A szintlépés egyébként fajtól függően más előnyökkel is járhat, így például mágusunk erősebb varázslatokat vethet be, a harcosabb beállítottságú versenyzők pedig még vadabb kombókat lesznek képesek végrehajtani.

A programot fejlesztő Take2 (Ripper) szerint a Garoud-shaded karaktereket felépítő átlag 4000 poligon, a mozgó kameraállások és a változó fényforrások miatt a látvány szinte tökéletes lesz. Az egészet megfejelik még egy hangulatos CD Sound Track-kel, így aztán szerintük születőben van az új király. Úgy legyen! Várható megjelenés: 1996 november vége/december eleje

MAGIC: THE GATHERING

Nem csalás, nem ámítás, az Acclaim-nek is lesz egy Magic „szimulátora". Már az ECTS-en is feltűnt, hogy a Microprose mellett az Acclaim is igen erősen próbálja belesúlykolni a látogatók tudatába, hogy mi is az a Magic: The Gathering (Laza nagy örömére, aki a hülyét adva több tucat lap büszke tulajdonosa lett ezáltal...), de akkor még arra gondoltam, hogy mindössze csak holmi követhetetlen jogi hercehurca eredményeként két cég fogja kiadni ugyanazt a programot. Nos, az az igazság, hogy valójában két, egymástól teljesen független programról van szó, melyekben csupán annyi a közös, hogy mindkettő a Magic-kel foglalkozik. A látvány terén az Acclaim üdvöskéje is megérdemel minden elismerést, de ezen kívül nem nagyon tudok nyilatkozni a programról. Ugyancsak tanácstalan vagyok abban a kérdésben is, hogy vajon ez, vagy Sid Meier játéka lesz-e a nyerő?

Ehhez sajna meg kell várnunk a végleges verziók megérkezését - no meg azt, hogy a szakértők nyilatkozzanak... Várható megjelenés: 1996 december

THE CROW: CITY OF ANGELS

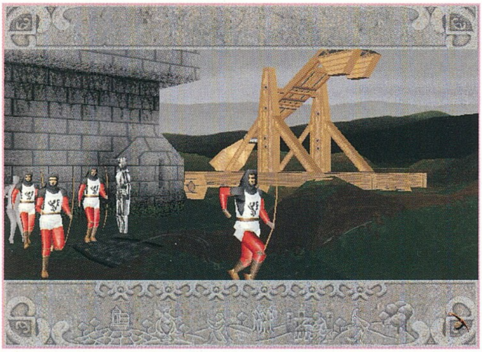
A The Crow, azaz a Holló valószínűleg nem szorul különösebb bemutatásra, hiszen a statisztikák szerint 1995 egyik legnagyobb sikerfilmje volt. A történet számítógépes változata is a jól bevált sikerrecept alapján készül, azaz félhomály, köd, eső, no és persze a jogos bosszú. Egyszóval minél nyomasztóbb, annál jobb! Ez általában be szokott jönni, és a Crow-ban bizony megvan minden, ami egy jó kis remegéshez nélkülözhetetlen. Maga a program egyébként kaland és akció érdekes keveréke lesz, amit minden bizonnyal megtámogatnak néhány filmből vett jelenettel is. Akció alatt elsősorban 3D verekedést kell érteni, a kalandrész pedig valószínűleg minimális logikai készséget igénylő feladványokat fog tartalmazni. Várható megjelenés: 1996 december

ALIEN TRILOGY

A PSX-re júliusban megjelent Alien Trilogy alig egy hét leforgása alatt a Top-listák élére került, és mind a mai napig a legjobbak között emlegetik. Igaz persze, hogy PSX-en közel sincs akkora konkurencia „Doom-klónok" terén, mint mondjuk a PC-n, de azért ez az első hely nyilván nem a véletlen szülötte volt. A hamarosan elkészülő PC verzió az eredeti PSX játék kibővített, kicsinosított változata lesz, és habár a Quake-kel vagy a Duke Nukem-mel biztosan nem fog versenybe szállni, a maga nemében biztosan meg fogja állni a helyét. Kicsit olyan ez, mint anno a Dark Forces és a Doom párharca, azaz egy jó keretsztori igen sokat dobhat magán a játékon. Eddig még egyetlen programban sem irthattunk látványosan Alien-eket, úgyhogy már csak ezért is érdemes kipróbálni... Várható megjelenés: 1996 december

SIEGE

Talán nem tévedek túl nagyot, ha azt állítom, hogy a Telstar a Fable megjelenésével eddigi talán legnagyobb sikerét könyvelheti el. A program valóban gyönyörű, de a készülőfélben lévő Siege a maga nemében ha lehet még



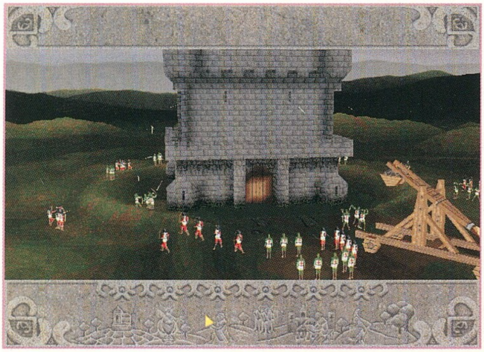
fantasztikusabb. Ismét egy olyan játék, mely mindannyiunk nagy álmának, a Defender of the Crown-nak a „reprodukálását" tűzte zászlajára. Nem mintha a közelmúltban nem jelentek volna már meg ebben a témában fergeteges alkotások, de az az érzésem, elég egy pillantást vetni a képekre, és máris mindenki érteni fogja, hogy mire is gondoltam!

A programhoz készített speciális 3D engine eddig soha nem látott módon szimulálja egy középkori várostrom minden mozzanatát, beleértve a kapuk betörését és a létrás támadásokat is! A harc real time akció és stratégia keveréke, de mivel a nézőpontot teljesen szabadon választhatjuk meg, egy-egy nagyobb csata alkalmával vizuálisan eddig soha nem tapasztalt élményben lehet részünk.

Az összes egység önállóan vagy a kapott parancsnak megfelelően harcol, így az íjászok lövik a várvédőket, a katapultkezelők pedig a falakat veszik gondozásba.

Angliai földesúrként a várostromok és hadjáratok mellett persze a politikával is törődnünk kell, hiszen a játék célja elsődlegesen a királyi cím elnyerése, és azt bizony csupán nyers erővel nehéz megszerezni (persze nem lehetetlen, de azért van más út is...).

A Siege fejlesztőmunkálatai egyelőre még messze vannak a befejezéstől, de a program már jelenlegi állapotában is igen meggyőzően festett... Várható megjelenés: 1997



SPEED RAGE

A Telstar szerint a mostanában megjelent autós programok terén túlságosan is a szimulátorok felé billent el a mérleg nyelve, így a fejlesztők mintha elfelejtkeznének róla, hogy realitások nélkül is milyen élvezetes dolog a sebesség érzése. Az előbb leírt szemlélet jegyében készítik a Speed Rage című programot, melynek realitásértéke valóban igen erősen konvergál a nulla felé, ellenben kétség kívül nagyon jó poén száguldozni vele. Az alapötlet szerint egy olyan versenyben kell részt vennünk, melyet meg lehet nyerni úgy, hogy mi érünk elsőként célba, de úgy is, ha a mi járgányunk lesz az egyetlen, ami egyáltalán célba ér. Ebből a gondolatmenetből már elég egyértelműen látszik az is, hogy ügyességünk mellett más, kevésbé sportszerű eszközöket is bevethetünk az ultimate győzelem elérésének érdekében. Autók mellett egyébként hajókkal és ha jól láttam, valamilyen repülő alkalmatossággal is ringbe szállhatunk, a cél úgyis csak az önfeledt száguldozás. A pályák meglehetősen kacskaringósak, rengeteg az elágazás és útlezárás, így ha többen játsszuk a programot, valószínűleg igen jó szórakozásnak nézünk elébe. A felbontás ugyan „csak" normál VGA, de ez a program felmutatott sebességét figyelembe véve bőven megbocsátható. Várható megjelenés: 1996 november

Del

QUAKEWORLD

Nem tudom, hányan próbáltátok már a Quake-et interneten játszani, de sajnos itt Mo-on eléggé siralmas a helyzet 28.8-as modemmel. Aki eddig még nem próbálta, az ne is próbálja ez után se, nem egy nagy élmény (most még). Ha valaki esetleg nem tudná, annak elmondom, hogy a konzol lehívása után egy PING parancsot kiadva megtudhatjuk a saját response time-ünket, ami számos dologtól függhet. Elég az hozzá, hogy annál gyorsabban fog futni a játék, minél kisebb ez az érték. Csak a tájékoztatás kedvéért említem meg, hogy úgy 200-300 ping körül már kezd játszhatóvá válni a dolog, isdn connection-nel elérhetjük a „majdnem tökéletes" 60-70-es értéket. Mivel ma még azért nem olyan elterjedt az isdn, az id-s fiúk (John Carmack és Michael Abrash) egy új programon dolgoznak, ami a QuakeWorld nevet kapta, és Windows95 alá készül el Microsoft DirectX technológiával. A pontosítás kedvéért: a QuakeWorld nem a Quake-nek lesz egy következő verziója (mint manapság az 1.06), hanem egy teljesen különálló dolog. Nem egy már meglévő szerverhez lehet vele kapcsolódni, mint ezidáig, hanem egy QuakeWorld szerverhez. Jó, de miért kell egy különálló program, miért nem egy újabb verzió a Quake-ből? Nos, erre a kérdésre három válasz is adható:

1) Az új technológia, ami már játszható sebességet eredményezi a neten, inkompatibilis a jelenlegi Quake engine-nel, ezért kell egy külön szoftver.

2) A jelenlegi Quake verzió először is összegyűjti az összes játékos információ-csomagot (packet), és csak azután kapják meg a többiek, míg az új módszerrel drasztikusan lecsökkenhet ez a sebesség azáltal, hogy a szerver azonnal továbbítja a többiek felé azt a csomagot, amit éppen megkapott. Ráadásul
ezzel a módszerrel interneten fire-wall-on keresztül is játszhatunk, míg az eredeti Quake-kel nem.

3) A QuakeWorld a legapróbb részletekig nyomon követi a játékosok statisztikáit, még a Clan Skin-ekeket is lekezeli(!). Ez utóbbit egyébként egyáltalán nem biztos, hogy valaha is be fogják építeni a Quake-be, vagy a Quake II-be.

És hogy mikor lesz kész a sokak által oly epedve várt QuakeWorld? „When it's done."

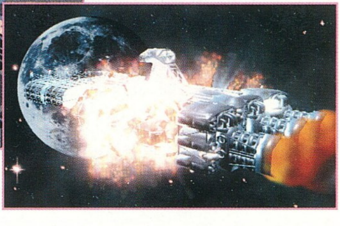
Sasvári József (Sas)

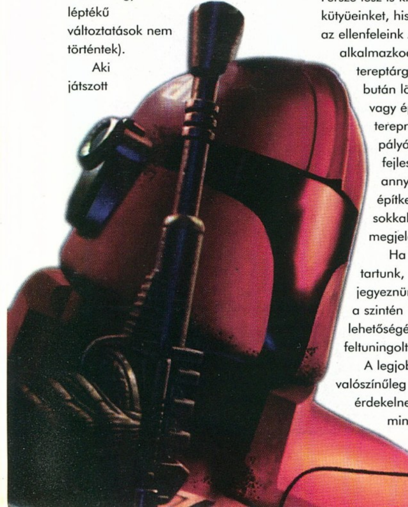
Crusader 2

A bevetés folytatódik

ORIGIN
2xCD, 486DX4-75, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 65MB HD, MOUSE Soundblaser comp.

Úgy látszik nekem jutnak a folytatások ebben a hónapban, íme itt a következő alany a Crusader - No Regret. A folytatásban is a renagát Silencer (ki egész véletlenül egy különlegesen kiképzett trooper) kalandjait élhetjük át. Silencer a világuralomra törő World Economic Consortium ellen harcol, hogy milyen sikerrel az természetesen csak rajtunk múlik. Mivel a Crusader No Remorse-ról már született egy cikk a PC GURU-ban, így megpróbálok inkább a különbségekre koncentrálni. Az Origin fejlesztői az első játék kihozatala után nagy segítséget kaptak a játék szerelmeseitől, így bátran kijelenthetjük, hogy a változások inkább a közönség igényeit tükrözik, mintsem a fejlesztők elképzeléseit (ez látszik is egyébként, hiszen nagy léptékű változtatások nem történtek).





Aki játszott már az előző résszel az tudhatja, hogy nem szűkölködött a program mozgáskombinációkban, azonban most ezek kiegészültek egy pár érdekes mozdulattal. Ilyen például az előre gurulás, vagy éppen egy-két speciális ugrás. A fegyverek is kissé turbózva lettek, néhány speciális eszköz is bekerült a játékba, nem is beszélve az új elhalálozási formákról. Persze lesz is kin kipróbálnunk az új kütyüeinket, hiszen jelentősen fejlődött az ellenfeleink AI-ja, így már alkalmazkodnak a tereptárgyakhoz, nem csak bután lövöldöznek mindenfele, vagy éppen kisétálnak a nyílt terepre. Egyébként már a pályák képén is látszik a fejlesztés, hiszen kétszer annyi elemből (textúrából) építkezik a program, így sokkal változatosabb lesz a megjelenített kép.

Ha már a külsőségeknél tartunk, akkor meg kell jegyeznünk a 16 bites video és a szintén 16 bites stereo zene lehetőségét, mely jól kiegészíti a feltuningolt játékmenetet.

A legjobban persze valószínűleg mindenkit a fegyverek érdekelnek, tehát örülni fog mindenki a 19 fajta fegyvernek, melyek között igazi nagyágyúk (szó szerint) is találhatók. Igazán exkluzív fegyverek is belekerültek az arzenálba, ilyen például a Crystallizer Molecular Inhibitor, vagy éppen a Liquefier Catalytic Cartridge, mely atomjaira bontja a szerencsétlen nem védett áldozatot. Az új fegyverek nem lennének persze teljesek, ha nem készültek volna megfelelő animációk a szerencsétlen áldozatok pusztulásáról, melyek jól szemléltetik a fegyverek hatóerejét.

Érdemes még megemlékezni a játékban alkalmazott fejtörőkről és feladványokról, melyek sokat fejlődtek az előző rész óta. A 11 küldetéscsomag mindegyike rejt magában egy titkos pályát is, de valószínűleg elég lesz az eredeti feladványokkal is megküzdenünk, hiszen rengeteg csalafintaságot rejtettek el a készítők. Külön figyelmet érdemel, hogy nem csak fix csapdák várják a kalandozót, hanem olyan akadályok is, melyek érzékenyen reagálnak arra, hogy a játékos merről közelíti meg az akadályt.

Úgyhiszem a Crusader No Regret egy ideig ismét kedvence lesz az akciójátékok kedvelőinek, hiszen a remek grafika és történet egy idő után magával ragadja a játékost. Az apróbb kellemetlenségek pedig valószínűleg eltörpülnek majd a remek játékmenet mellett.

Bear™

PC GURU
85%
Jobb is, szebb is, nehezebb is.

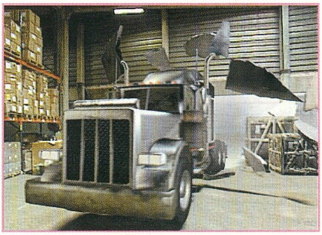
HARDLINE

A jó öreg Mad Dog Mccree... Emlékszem, anno mennyit játszottunk vele egy manapság már muzeális értékűnek számító egyszeres CD-ROM-on, és habár a világ nagyot változott azóta – hiszen lassan már négyszeres CD-hez is csak igen nehezen lehet hozzájutni – ez a játék mégis stílust teremtett. Az elmúlt néhány évben számtalan hasonló alapokra épülő – legtöbbször csak gyenge fércműnek titulált – program látott napvilágot, de igazából egyetlen próbálkozásnak sem sikerült érdemileg felülmúlnia a nagy elődöt. Így volt ez egészen mostanáig, azonban a Cryo és a Virgin Interactive jóvoltából október elején megjelent Hardline teljesen új

értelmezést adott ennek az enyhén rozsdásodni látszó műfajnak.

A történet a jövő század Amerikájában játszódik, ahol a törvényesség és a rend már mind a múlté. Az USA kormánya tehetetlen az egyre erősödő bűnözéssel és korrupcióval szemben, így az ország rövid úton a gengszterek és gonosztevők paradicsomává vált. A rengeteg hatalomhoz jutott banda közül is a legerősebb egy „The Sect" – azaz A Szekta – néven ismertté vált csoportosulás, kik a titokzatos és misztikus „Deck" segítségével világuralomra törnek. Itt jövünk be a képbe mi is, mint egy jármű nélküli ex-helikopterpilóta, és feladatunk „mindössze" az előbb említett Szekta kiiktatása a történelemből...

A játék lényege persze továbbra is kurzorunkkal célozva lelövöldözni mindenkit aki csak megjelenik a képernyőn, ráadásul az egészet a fejlesztők megfejelték egy minimális logikai érzéket kívánó kalandrésszel is. A történetet 10 fejezetre osztották, darabonként kábé 25 különböző helyszínnel, melyek között teljesen szabadon mozoghatunk.



Grafikailag a Wing Commander-t idézte a program, azaz SVGA, szélesvásznú, interlace és 65.000 színű. A movie egyébként kellemesre sikerült (3 CD), különösen a figyelmébe ajánlom mindenkinek az ötödik chapter elejét, ahol hősünk közeli ismeretségbe kerül partnernőjével... (nagyon közelibe...!).

A hanghatásoktól ugyan nem voltam éppen hanyatt vágódva, de az összhatás ennek ellenére mindenképpen pozitív.

A Hardline-t ajánlom mindenkinek, aki nem retten meg egy kis lövöldözéstől!

Del

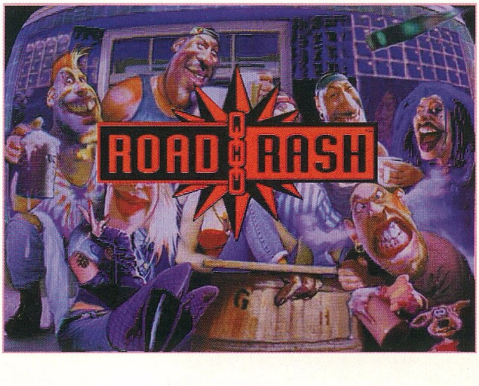
ROAD RASH

Üss, Rúgj, és nyerd meg a versenyt. Nagyjából ez az egyszerű filozófia érvénysül az Electronic Arts kiadásában napvilágot látott motoros szimulációra a Road Rash-ra. A játék nem teljesen új keletű, talán egy páran még emlékeznek, hogy valamelyik nagy számítástechnikai kiállításon, nekünk sikerült elsőként prezentálnunk egy (akkor még szenzációnak számító) 3DO-t, az első játék pedig ami ámulatba ejtett mindenkit az a Road Rash volt. Telt múlt az idő jöttek a Pentium processzorok, az újgenerációs videokártyák, és szép lassan a PC is alkalmassá vált arra, hogy élvezhető minőségben produkálja mindazt amit annak idején a 3DO, talán valamivel többet is.

A dobozt nézegetve megakadt a szemem egy feliraton, miszerint a RR az első és az egyetlen combat stílusú motorversenyes játék. Nos ez tényleg így van sőt, ha jobban belegondolok még nem is találkoztam egyáltalán semmiféle értékelhető motoros programmal PC-n. Már csak ezért is

figyelemreméltó az Electronic Arts próbálkozása, mert egy űrt tölt be a piacon, azon a piacon ahol az egyes klónokat az embernek már megnézni sincs kedve.

Első ránézésre a játék nagyon szép, az átvezető képek pedig még egy tüzetesebb vizsgálat után is igazi telitalálatnak számítanak. Rajzoltak és nagyon humorosak. Pereg az intro, bömböl a kemény rock zene, néhány motoros, mondanom sem kell, szívatja a rendőröket. Csupa kemény gyerek, bőrszerkóban, dögös csajokkal....ahogy kell. Szerencsére a Win95-öt teljesen "letiltja" a játék, semmi utalást nem fogunk találni arra vonatkozólag, hogy korunk korszerű op. rendszere a háttérben lenne.



Hamarosan egy fontos döntés meghozatalára kényszerülünk. Válaszuk az arcade játékkal megegyező trash módot, vagy az igazi kihívásnak a big game-nek futunk neki. Természetesen az utóbbi a szóra érdemes, itt tuningolhatjuk a motort, van bike shop, pénzünk, rendes bajnokságszerűség, persze az utcán a farkastörvények a mérvadóak, ezt ne feledjük.

Innen pedig már nincs is más dolgunk mint, egyenként megnyerni a futamokat. A pályán igyekezzünk mindenféle eszközzel legyűrni a vetélytársakat, ezen felül kerülgessük az akadályokat. Brutálisabbak szórakozhatnak a járókelők kicsinálásával, hiába ez nem egy soft kategória.

Jópofa játék ez a RR, bár nekem nagyon sokat rontott a hangulaton, hogy míg az intro meg a bevezető képsorok alatt CD-s track szólt, a verseny alatt az SB16 próbálkozott valami szánalmas nyöszörgéssel.

Ezt leszámítva, akik kedvelik az ilyen ökörségeket nem fognak csalódni benne.

Csongor the Shoebaron©

F22 Lightning II

Csupán illúzió

NOVALOGIC
2xCD, Pentium 75, MS-DOS 5.0, Win 3.1, Win '95, SVGA, 8MB [WIN95-16 MB] RAM, 20MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Ha az emlékezetem nem csal, az F-22A '93 nyarán, a STRIKE COMMANDER utolsó fejezetének forgatagában debütált a számítógépes színen. Bevallom akkoriban őrülten izgatott a már vonalvezetésében is csúcs technológiát sejtető egzotikus gép és fergeteges élményként könyveltem el a botkormánya mögött eltöltött első perceket. A pillanat hevében bizony fel sem tűnt, hogy gyakorlatilag azonos repülési paraméterekkel rendelkezett mint a „Vadmacskák" lehasznált F-16-osai, így minden bizonnyal már a jobbnak vélt gép birtoklásának tudata elegendő volt a győzelemhez. Na persze mai szemmel nézve az SC már igen csak leszakadt a viszonylag valósághűnek tekinthető repülés-szimulációk élbolyától. Bár kétlem, hogy eme tény bárkit is a depresszió mélységeibe taszajtana, az viszont akár drámainak is tekinthető, hogy a Pentium teljesítménye révén megnyíló új dimenziók ellenére, az elmúlt három év során megvalósult újítások javarészt ügyesen elkerülték az ORIGIN klasszikusát követő, F-22-eket is felvonultató szimulátorok sorát.

Aztán hirtelen mintha felvillant volna az alagút végén a lassan esedékessé váló fénysugár. Meglepően valószerűnek tűnő képek láttak napvilágot egy újabb, végre kizárólag az F-22-n alapuló szimulátorról. A határozottan igényesnek tűnő kivitelezés, valamint a béta változatok valamelyikét élőben is tesztelő Del több mint pozitív hozzáállása újabb és újabb adag „kerozint" fecskendezett lelkesedésem tüzére, melynek füstje fokozatosan elhomályosított minden esetleges kétséget ébreszthető tényezőt. Kezdtem hinni, hogy a NOVALOGIC révén akár erősen korlátozott egyéni költségvetésemből is

finanszírozhatóvá válhat a katonai repülés történetében legköltségesebb rendszeresítésre kerülő vadászgépnek „beszerzése". Az pedig végképp nem fordult meg a fejemben, hogy párhuzamot próbáljak vonni a cég korábbi alkotásai, a COMANCHE, a KA-50 vagy éppen az ARMORED FIST és a sokat ígérő új F22 LIGHTNING II hangulata, de legfőképpen életszerűségi szintje között.

Nos, naivságom ismét csúfos tréfát űzött velem. Erre sajnos már a legelső hadműveleti bevetés teljesítése pillanatában rá kellett döbbennem, hiszen egy szimulátorban aligha akadhat elszomoríthatóbb látvány, mint a „PRESS DEL TO LAND" felvillanása a HUD-on. Csalódottan kellett tudomásul vennem, hogy a profizmus álcája mögött ismét egy jobbára „arcade" színvonalú ál-szimulátor lapult, mely sajnálatos módon birtokolta a véleményem szerint botrányos A-10 II több negatív jellemzőjét is. Túl nagy hangsúlyt fektettek a látványra, melynek negatív következményeit a játszhatóság bánta.

MADÁRTÁVLATBÓL...

A mesterséges világ minden kétséget kizáróan gyönyörű! A texture-map-ek kidolgozása – max. részletesség esetén – a színek élénkségében, és a domborzati viszonyok érzékeltetésében egyaránt felülmúlja az EF2000 környezetét. Az erdőségek dús zöldjének ezer árnyalata csodás átmenetek formájában veszi át a kígyóként kanyargó ösvények labirintusának barnás-sárga színét, a hegygerincek hótakaróval borított ormai pedig leginkább a VistaPro – immár animált – rendereléseire emlékeztetnek. Kis magasságokba süllyedvén ugyan itt sem kerülhető el a „Lego szindróma" kevésbé szívderítő látványa, azonban az F-22 bevetés-profilja szerencsére csupán a legkritikusabb esetekben teszi elkerülhetetlenné a terepkövető-repülést. Persze ilyenkor azonnal szembetűnik a földfelszín kopársága, a megszokott, jellegzetes tereptárgyak teljes hiánya, bár ebben az esetben ez gyakorlatilag nem csökkenti a repülés élvezetét. Sőt egyáltalán nem tartom elképzelhetetlennek, hogy a bevetések során inkább a külső nézetek váltogatása, mintsem a műszerek ellenőrzése fogja kitölteni időnk majoráns részét. Bár a szimuláció katonai mivoltát tekintve a megállapítás bizonyára nem túl hízelgő, de a tesztelés során lényegesen nagyobb élvezetet jelentett a „Player External View"-ból figyelemmel kísért műrepülés, mint maga a légiharc.

A programfejlesztő csapat lelkesedését azonban minden bizonnyal jócskán lemeríthette a környezet kialakításába fektetett erőfeszítés, hiszen minimális kreativitásról tettek tanúbizonyságot a harci eszközök, ill. épületek terén. Sajnos a változatosság teljes hiánya jellemzi a szembeálló felek arzenáljait. Konfliktustól függetlenül, az ellenfél vadász kötelékeit mindenhol Fulcrumok, Flankerek és Floggerek alkotják. Esetenként „AMRAAM végre" tűzhető egy-egy Eurofighter de az óriási AN-225

„ágyútöltelék”, a Mainstay AWACS és néhány Blackjack bombázón kívül más ellenséges típussal aligha fogunk találkozni. Mellesleg számomra teljességgel felfoghatatlan, miként lehetett negyedik generációs vadászok uralta légtérbe küldeni az önvédelemre is alig képes Mig 27-est.

Szinte azonos a szövetséges erők összetétele is, mivel az F széria három legismertebb gépén túl csupán pár C-5, E-767, ill. az elnök – védelemre szoruló – VC-25-öséhez lehet szerencsénk. Bár a felszíni egységek terén sem tapasztalható túlzott változatosság, a program erősen légiharc jellegéből fakadóan ez legalább kevésbé zavaró. Nem úgy mint a repülők többségének határozottan igénytelen kivitelezése.

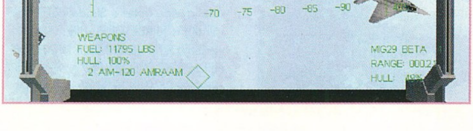
Az „érdekes” futómű behúzástól eltekintve az F-22-vel igazából nincsen különösebb probléma. A valóságnak megfelelően látszanak rajta a széria gépre jellemző csapott kilépőélű szárnyak, az enyhén gömbölyített orr, a laposabb ívű kabintető, valamint ennek kevésbé hangsúlyos, cakkozott szélektől mentes keret is. A többi gépről viszont nem sok jó mondható, hiszen ők a torz formák birodalmából valók. Terepszínezésük erősen eltér a valóditól, fedélzeti fegyvereiket „jól elrejtették”, a szegény Mig-27 esetében pedig még a jellegzetes törzs alatti stabilizátorról is megfeledkeztek. Talán pontosan ezen hiányosságok miatt oly megdöbbentő, hogy pont ez a program büszkélkedhet a katapultálás folyamatának eddigi legmeggyőzőbb megjelenítésével. Hát az igényesség és a hanyagság ily szintű keveredésével még valóban nem volt dolgom.

„VILLÁMLOVAGLÁS”

Leginkább különlegesnek ígérkező kaland, azonban jobbára felejthető élményként jellemezném az F-22A-val végzett repülést. A széles-szögű HUD-tól eltekintve szokványos elrendezésű pilótafülkében határozottan kellemetlen megoldás a különféle MFD-k kizárólag különálló képernyőként történő megjeleníthetősége, hiszen a viadal hevében végzetes következményekkel járhat az ellenfél akár csak egy pillanatnyi szem elől vesztése is. Szerencsére a radar-display mindig látható és a program „shoot-em up” jellegéből fakadóan a többi képernyő használata jobbára elhanyagolható.

A programozók kreativitása mélypontra süllyedt az F-22-höz tartozó fegyverzet kiosztás terén. Bármennyire szánalmasnak is tűnik, a Sidewinder és AMRAAM rakétákon kívül csupán egyetlen L-F fegyver típus, a Paveway családot felváltó, Joint Direct Attack Munition nevű okosság illeszthető a törzs bomba-kamrájába. Sajnos a JDAM egy relatív korlátozott hatótávolságú fegyver, így a sokkal potensebb (és az F-22A által egyaránt szállítható) AGM-137 hiánya csak fokozza a csapásmérő bevetések egyhangúságát. Az épületeket is látványosan ripityára robbantó gépágyú sorozatok „megzabolázásával” viszont korlátozható lett volna a túlzott arcade-jelleg. És afelől sincs kétségem, hogy a pillanatnyilag még csak terv formájában, papíron létező F/A-22 vadászbombázó választhatósága révén messzemenően változatosabb bevetések várnának ránk.

Mindazonáltal a négy, egymást követő hadművelet során bőven kivehetjük részünket az izgalmas, ámbár véleményem szerint az átlagosnál némileg könnyebbre sikeredett küldetésekből. Feltéve, ha találunk elég motivációt a próbálkozásra, hiszen a „campaign” bevetések közötti átvezetések hangulata (ill. azok hiánya) kellően lehangoló. Tehát ha igazán vérpezsdítő összecsapásra vágytok, csapjatok össze néhány PC-t és máris mehet a Deathmatch! Ez ugyanis az F22 legélvezhetőbb pontja, mely agresszív ellenfelek esetén a program legdurvább hiányosságait is képes feledtetni. Igazán sajnálatos, hogy a különálló bevetések nem tudták felidézni ezt a hangulatot.



MAXIMALISTA VOLNÉK?

Félreértés ne essék, nem táplálok különösebb ellenérzéseket a lazább hangvételű alkotásokkal szemben, hiszen az pl. EF2000 komplexitása még az elhivatott veteránok számára is már-már meghaladta az élvehetőség határát. Egyszerűen csak azt nem tudom egykönnyen elfogadni, ha nyíltan hülyének néznek. Mert ugyan milyen más megfontolásból áradozna a kézikönyv mindenféle autentikus megoldásokról. A megtévesztés amúgy úgysem tarthat tovább az első felszállásnál, arra viszont éppen elegendő, hogy teljesen kiábrándítson minden (jogosan!) komolyabb kihívásra számítót.

Valójában az sem kizárt, hogy a túlzott elvárások miatt csakis bennem ébresztett negatív gondolatokat a program, hiszen – el kell ismernem – sok szempontból megkérdőjelezhetetlen fejlődést jelent a minden eddigi NOVALOGIC alkotáshoz képest. Talán éppen ezért tartom különösen fontosnak hangsúlyozni, hogy senki se számítson egy Digital Integration-tól megszokott színvonalra, hiszen hamis illúziók hiányában akár még élvezheti is a nem túl életszagú, viszont látványban annál gyönyörködtetőbb repülést.

Digital Image Design készülőben lévő F22 adaptációjának megjelenése pedig remélhetőleg kárpótol majd minden csalódott „Hard core” szimulátor mániákust.

Sorell'

PC GURU

81%

Szép... szép..., de nem az igazi...

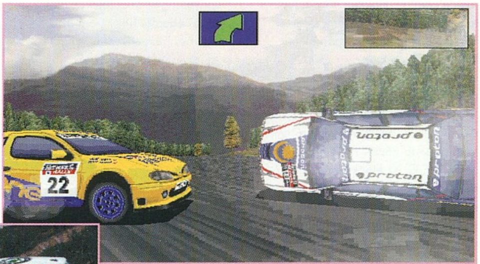
Network Q RAC Rally

EUROPRESS
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 6.22 vagy Win '95, SVGA, 8MB RAM, 2MB HD, MOUSE
Hálózatban játszható
Ismertebb hangkártyák

Lehetséges, hogy egy kicsit elfogultnak fogok tűnni jelen program esetében, de én úgy érzem, hogy teljesen ebben az esetben ez „megbocsátható bűn".

Régóta vártam már ezt a programot, és november első napján a kezeim közé kaptam. Rohantam vele haza, és még reptében dobtam a CD-ROM-ba, hogy minél előbb meg legyen az installálás. Már most kijelentem, hogy aki a kezei közé kaparintja ezt a programot, az az eddig készült legtökéletesebb rally-szimulátort kaparintja meg, sőt az egyik legtökéletesebb autó-szimulátort is (a másik a Need for Speed).

Az Europress korábbi kiadványai közül, csak egy mond nekem valamit, a Network Q Rally korábbi változata, ami 4-5 éve jelent meg, és a kor elvárásai szerint csúcs bitmap-es technikával látták el. Az már akkor is az egyik kedvencem volt, minden tekintetben csúcs volt, de az utódja megérkezésével (nem a második része) új fejezet kezdődött a rally-szimulátorok világában. Jelen esetben az Europress a Magnetic Fieldshez fordult, hogy készítsék el 1996 elvárásainak megfelelő Netwok Q Rally. A Magnetic Fields – a híres Lotus trilógia, Super Cars és egyéb csúcs programok készítése jelzi nevüket – munkája nem hagy kívánni valót. A RAC Rally meglepő módon egy 16 MB Rammal ellátott Pentium 100-ason észveszejtő sebességgel fut SVGA, Full Detail-ben. Megint itt a bizonyíték, hogy nemcsak „200-as Pentium Pro,128MB Ram,38xCD-ROM,9GB HardDisk"-es NASA erőgépre lehet SVGA programot fejleszteni. Nem is húzom tovább az időt és feszítem az idegeket, a közepébe vágok.



PERFORMANCE CARS

6 autó áll a rendelkezésünkre, melyek kategóriájuk csúcsmodelljei. Ezek a következők:

Subaru Iimpreza (Gr. A8)

1994 cm3-es, 16 szelepes turbós csodagép. Papíron 300LE-t teljesít – ez a megengedett maximum –, de valójában a 400-450 LE közelebb áll az igazsághoz. 6 sebességes, négykerék meghajtású csodagép. Napjaink versenyeinek domináns autója.

Ford Escort RS Cosworth (Gr. A8)

1998 cm3-es, 16 szelepes turbós vadállat. Papíron ez is 300 LE-t teljesít, de itt is a 400 LE áll közelebb a valósághoz. 6 sebességes, négykerék meghajtású versenyautó. Annak ellenére, hogy ódákat zengenek róla, sajnos nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket és nem sikerült világbajnoknak lenni vele.

Renault Maxi Mégane (Gr. A7)

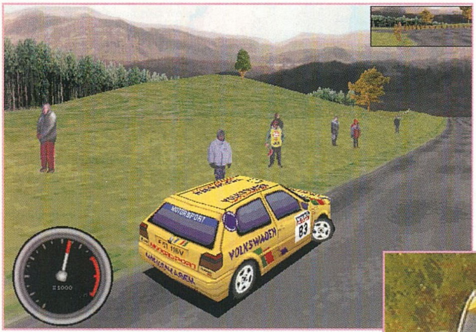
1995 cm3-es, 16 szelepes ördög. A turbó nélküli versenyautók (KIT CAR-ok) csúcsa. A híres Maxi Cliot váltotta le vele a Renault gyár, amikor megjelent a Mégane. Igaz, itt nem írnak róla teljesítmény adatokat, de kb. 285 LE-t teljesít a motorja (turbó nélkül !). 7 sebességes váltó viszi ezt a hatalmas erőt az első kerekekre. A Maxi Mégane saját csoportjában az abszolút legjobb, olyan, mint a turbósoknál az Impreza.

Volkswagen Golf GTI 16V (Gr. A7)

1984 cm3-es, 16 szelepes gépezet. A méltán híres GTI (mely sajnos sokat vesztett a varázsából) verseny változata. 220 LE-s első kerék meghajtású, amihez egy 7 sebességes váltó kapcsolódik. Sajnos kategóriájában ez is csak olyan, mint az Escort RS Cosworth. A nagy reményeket nem váltotta be, és általában csak a középmezőnyben szerepel a Mégane-ok és Astrák mögött.

Skoda Felicia (Gr. A6)

1490 cm3-es, 8 szelepes 155 LE-s (!), volt szocialista aszfalt- és murvagyilkos. Sajnos a játékban nincs a kategóriájában ellenfele, ezért csak gyenge helyezéseket lehet vele elérni, de a saját csoportjában érdemes rá odafigyelni. Mivel a Skoda-nak mindig is fontos volt a rally versenyzés, a Favorit után kihozták a Felicia rally változatát is. A 6 sebességes váltó az első kerekeket



hajtja. Meg kell jegyeznem, hogy sokan biztos nem hiszik el, de a Felicia a saját osztályában az egyik legjobb autó.

Proton Wira (Gr. N)

1997 cm3-es, 16 szelepes turbós maláj Szandokán. A játékban csakúgy, mint a Feliciának osztályában nincs ellenfele, mert ez egy N csoportos versenyautó. A 245 LE-s autót a csoportja miatt (N) csak 5 sebességes váltóval látták el, amihez négykerék hajtás párosul. Nálunk nem túlzottan ismert a Wira, de Ázsiában nagy eredményeket könyvel el magának.

APRÓSÁGOK

Most az olyan apróságokról fogok írni, ami a játékot élethűvé és nagyon élvezetessé teszik. Első az, hogy az autó sérül. Elég egy rosszul beállított futómű és leszaggatjuk a kipufogó rendszert, vagy egy rosszul áttételezett váltó és széthajtjuk a motort. Tehát az olyan hibák amiket semmibe se veszünk, később

megbosszulják magukat. Amikkel én már találkoztam:

– volt, hogy nem javítottam meg a világítást, és az esti szakaszokon kihagytak a fényszóróim (vaksötétben autókáztam)

– kuplung, váltó hibánál kidobja a váltó a sebességet, egy idő után ritkán veszi be és üresben autókázunk

– amikor az elektronika mondja fel a szolgálatot, akkor nálam az következett be, hogy szakadó hóban először csak rövid ideig, majd egyre hosszabb ideig leállt az ablaktörlő, közben persze szakadt a hó, és egy idő után alig láttam valamit a kis foltokon át

– Motorhibánál ne csodálkozzunk, ha nem húz az autó...

TIPPEK ÉS TANÁCSOK

– az aszfalt pályán (Tarmac) állítsuk jó keményre és alacsonyra a futóművet

– a murvás, köves (Gravel) pályán ne állítsuk alacsonyra, se túl keményre mert könnyen eldobhatjuk a kipufogónkat

– Saras (Mud), havas (Snow) úton állítsuk egy kicsit magasabbra a futóművet, hogy ne érjen le az alja az autónak

– az első kerekes autókkal is be lehet esni keresztben a kanyarokba, csak állítsuk úgy a féket, hogy hátul jobban fogjon, mint elöl

– de ennek nem sok értelme van, mert a farolásokkal sok időt lehet veszíteni, ami itt nem válik az előnyünkre

– a navigátor szokott véteni amikor mondja az utat (van amikor 7. padlón be tudunk venni egy Easy kanyart, van amikor csak 5-ben)

– az alapszabály kanyarok esetében: "lassan" be, gyorsan ki!

Azt hiszem ennyi elég is lenne a Network Q Rallyról, innen már mindenki elég felkészült, hogy bevesse magát a verseny közepébe. A véleményemet nem kell túlzottan részletezni, hiszen teljesen el vagyok telve ezzel a programmal. Csúcs grafika, csúcs zene (trackes), csúcs hangok – pl. az autónak más a hangja, ha benne ülünk és más ha kintről nézzük (tudom, tudom, csak egy apróság) –, csúcs játszhatóság. Ez egy igazi rally szimulátor a Screamer 2-vel ellentétben – amit nem akarok szidni, mert az inkább, csak egy száguldozós-farolós játék –, ráadásul P100-os is tökéletesen fut SVGA-ban, a Screamer 2-vel ellentétben. Szóval, mindenképpen az eddig elkészült autós szimulátorok egyik legjobbika (a Need for Speed mellett), amit bárkinek is vétek lenne kihagynia.

Carlos "Mr.T." Sainz

PROTON WIRA
1997 cc, 4 henger, 16 szelepes turbo
V lt¢: 5 sebesség, 4 kerék hajtás

RENAULT MAXI MÉGANE
1995cc, 4 henger, 16 szelepes turbo
7 sebess,g, első kerék hajtás

FORD ESCORT RS COSWORTH
1998cc, 4 henger, 16 szelepes turbo
6 sebesség, 4 kerék hajtás

SUBARU IMPREZA
1994 cc, 4 henger, 16 szelepes turbo
6 sebesség, 4 kerék hajtás

VOLKSWAGEN GOLF GTI 16V
1984 cc, 4 henger, 16 szelepes turbo
7 sebesség, első kerék hajtás

SKODA FELICIA
1490 cc, 4 henger, 8 szelepes
6 sebesség, első kerék hajtás

PC GURU

92%

Végre akadt egy méltó követője a Need For Speed-nek

3 Skulls

A jó, a rossz és a nagyon csúf

WARNER INTERACTIVE (ECOBIT)
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE Ismertebb hangkártyák

Az utóbbi időkben határozottan kezd felfejlődni a grafikus kalandjátékok választéka.

Még fel sem ocsúdtam a Broken Sword általa okozott kellemes sokkból, máris újabb őrület került a CD meghajtómba. Az ECTS-en már láttunk egy rövid részletet a Három koponyából, de akkor valahogy nem igazán fogott meg minket. Ennek talán az volt az oka, hogy ott elhomályosította őt a többi nagy durranás.

Most azonban, hogy kicsit tüzetesebben meg tudtam vizsgálni, kiderült, hogy nagyon sokban hasonlít a nagy elődre, a Day of the Tentacle-ra. Szerintem ez nem is olyan nagy baj, hiszen a jót lekoppintani jól soha nem szégyen.

A Warner Interactive kiadott már néhány olyan programot, amellyel bebizonyította, hogy van helye a nagyok között.

Így van ez a 3 Skull esetében is, bár lett volna néhány ötletem a játék jobbá tételéhez. Tulajdonképpen az az egyetlen gondom, hogy nem lehet a winchesterre felpakolni a program törzsét. Ez valami akkora baromság, hogy azt már tanítani kellene. Ma, amikor már egy 850 MB-os hard disk 19 ezer forintba kerül, nem igaz, hogy valaki nem tud felszabadítani 25 MB szabad helyet.

Nem, valami nagyokos kitalálta, hogy takarékossági okokból csak 2 MB helyet szabad elfoglalni.

Na ezzel sikerült elveszteniük a réven, amit megnyertek a vámon. A szerencsétlen CD-nek állandóan kell valamit töltenie. Vagy beszédet, vagy animációt, de még a tárgyakat is a korongról tölti.

Ez az oka annak, hogy időnként bizony az egész játékmenet egy idegrángás. Talán ez az oka annak, hogy kicsit visszafogottan nézem a programot.

Eddig tartott a rossz oldal ecsetelése. most következzen egy kicsit az érem másik oldala. Az SVGA grafikát külön ki kell emelnem. Szemet gyönyörködtető, hatalmas karakterek animálnak a képernyőn. Ezekből van több, mint negyven darab. Persze mindegyik külön egyéniség, nincs két egyforma szereplő.

A játéktér nyolc egymástól jól elkülöníthető részre osztódik. Lesz itt indián falu, katonai erőd, poros kisváros és vadnyugati hegyvidék.

Külön ki kell emelnem a dialógusokat és a humort. Nem mondom, hogy megüti a Discworld színvonalát, de azért az idáig megjelent kalandjátékok között igen előkelő helyet foglal el.

Viszonylag nehéz is a program. Sikerült benne egyszer úgy elakadnom, hogy csak két nap múlva tudtam ismét továbbmenni. Az a baj,

hogy lesz néhány olyan rész amelyik nem igazán a logikára, hanem a szerencsére és a kitartásra épít. Ezek néha irritálnak egy kicsit, de ez már az én problémám.

PROLÓGUS

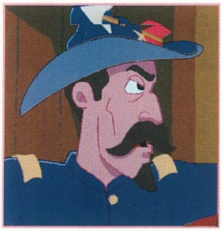
Amikor a távolban meglátta a három lovast, rögtön tudta, hogy a koponyát akarják. Egyre gyorsabb vágtára ösztökélte a lovait, miközben a fegyveréből időnként megeresztett egy-egy lövést az egyre közeledő üldözői felé.

A vad hajszában nem is vette észre, hogy honnan jött a lövés, amely belefúródott a vállába és összeroncsolta a kulcscsontját.

A következő lövedék a tüdejét érte nem is értette, hogy honnan maradt még annyi ereje, hogy elkezdjen kúszni a koponya irányába.

Hirtelen egy 73-as Winchester dörrenése törte meg a halálos csendet. Aztán mégegy és mégegy...

Ennyi elég is volt a rablóknak, akik szélsebesen elpucoltak a kanyonból. Kiderült, hogy a megmentője nem más, mint a kutya által sem ismert fenegyerek, Fennimore Fillmore. A haldokló által összezagyvált kincs felkeltette azonban az érdeklődését és elhatározta, hogy a kincs megszerzésével szerez magának

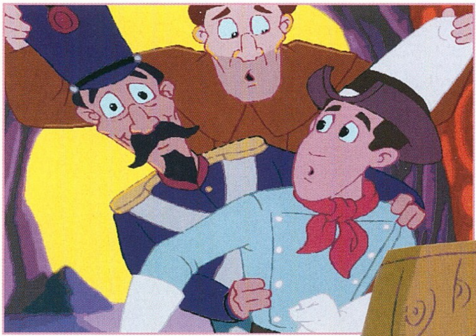


helyet a vadnyugat legendás hősei között.

A rablóknak azonban túlságosan zsíros falat volt a színarany koponya, ezért a következő kanyonban lesben álltak...

Persze hősünket kemény fából faragták, s nem hagyta ennyiben a dolgot. Elhatározta, hogy felderíti ezt az esetet és megszerzi magának a toltek indiánok legendás kincsét.

Három koponyát kell előkerítenie a feladat végrehajtásához. A haldokló elmondása alapján az egyiket az apacs indiánok őrzik. Egy másik Anselmo barát tulajdonában van, aki a helyi bank páncéltermében



őrzi. A harmadikat pedig éppen most rabolták el a banditák egy Laconte nevezetű tábornok parancsára.

KOPONYA 1

És itt lépett a színre Fennimore Fillmore, a vadnyugat legsimább kép-revolverhőse. A kanyon elég siralmas képet mutatott amikor visszaért. A halott kereskedő, az összetört kocsi és a sírt ásó szerzetes nem derítették jókedvre.

A barát csákánya azonban nagyon felkeltette az érdeklődését, elhatározta, hogy mindenáron megszerzi. Kihasználta a megfelelő pillanatot és bevonszolta a hullát a kocsi mögé. Aztán a legártatlanabb mosollyal az arcán megkérdezte a papot, hogy miért is ásózik. Szegény majd megőrült tehetetlenségében. A csákányt szétszerelve szakértő szemmel vizsgálgatta a fanyelet. Kicsit kezdte már idegesíteni a csuhás nyavalygása.

Talán ha egy kicsit fejbecsapná... A ruha egy kicsit bő volt derékban, de azért még elég jól állt rajta, mivel a ruháját elvette, nem hagyhatta ott a szamarat sem. Rövid szamaragolás után beért a városba. Sorra járta a város nevezetesebb pontjait. Volt a templomban, de az a barátságtalan barát egyszerűen kirúgta a szobájából. A bankban megtudta, hogy Anselmo testvér egy arany koponyát helyezett el a széfben. A gond csak az, hogy beragadt a zár, s így nem tud senki sem hozzáférni.

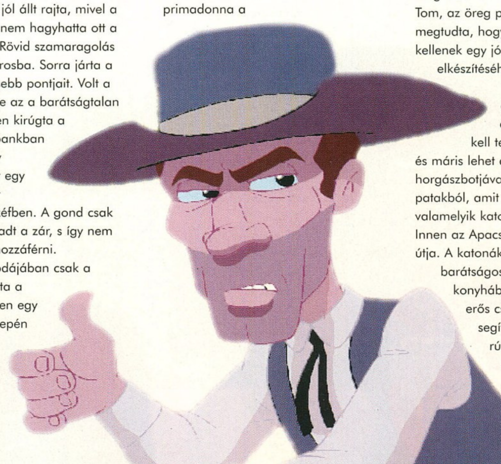
A sheriff irodájában csak a helyettese tartotta a frontot, aki éppen egy leltár kellős közepén tartott.

Szegény nem tudta eldönteni, hogy miért nem egyezik az ő listájával. Időközben kiderült, hogy a sheriff éppen a szalonban nyomoz egy rendkívül veszélyes ügyben.

El is trappolt hősünk a kocsmába, de a bejutás nem ment egyszerűen. Csak akkor engedte be a HMCS, amikor bebizonyította neki, hogy egy iskolába jártak valaha. Benn már nem volt ilyen szerencsés, szinte semmi érdemlegeset nem tudott kihúzni a törvény éber őréből. A pincér viszont elég beszédesnek bizonyult. Elmesélte, hogy valami gazember ellopta a kávéskannáját, s most nem tud még egy jó erős feketét sem csinálni. Nem is beszélve az alkoholtilalomról, ami miatt majdnem befuccsolt az üzlete. Az emeleten található szobák egyikében laknak a táncosnők. Az egyiktől sikerült megtudnia, hogy Mimi, a primadonna a párnájában tartja a pénzét. Mimi-t, az erkélyen tudta meginterjuvolni. Egy elég pontos személyleírás után kiderült, hogy Dickson, a félszemű bandita a szomszédos szobában horpaszt. Egyelőre nem foglalkozott vele, inkább elindult megkeresni az elkószált zongoristát. Meg is találta a város határában egy mély kút fenekén. Annyira részeg volt az éjjel, hogy beleesett és még túl is élte.

Vele sem tudott mit kezdeni akkor, ezért inkább üzemképes állapotba hozta a kiskocsit. Ehhez a pajtában ki kellett válogatni a szögeket a vödörből. Az egyetlen egyenes csavar segítségével meg is javította a kocsit. Innentől kezdve kitágult a világ. Egy csomó új helyre el tudott menni. Először az apacsok táborát látogatta meg. A varázsló sátrába nem volt nehéz bejutnia, mivel a hátsó része meg volt repedve. Itt zsákmányolt egy varázsgyertyát és egy mágikus palackot. Az utóbbival bárhol csinálhat egy jó kis esőt. A törzsfőnökhöz nem volt ilyen egyszerű bejutnia. Az őrt álló harcost kell valamivel megvesztegetnie. Egy másik sátorból magánosított egy nagy csomag gyufát. A következő állomás az erdő. Ezt csak a bárban kunyerált whiskey-s üveg tüzetesebb áttanulmányozása után tudta megtalálni. Itt az erdő mélyén élt Tom, az öreg pálinkafőző. Tőle megtudta, hogy milyen összetevők kellenek egy jó kis whiskey elkészítéséhez.

Nem kell más mint egy kis cukor, víz és árpa. Az egészet bele kell tenni egy nagy hordóba és máris lehet desztillálni. Tom horgászbotjával kifogott egy kürtöt a patakból, amit valószínűleg valamelyik katona hagyhatott el. Innen az Apacs erődbe vezetett az útja. A katonák rendkívül barátságosnak bizonyultak. A konyhában talált egy üveg jó erős csilit. A horgászbot segítségével lopott néhány rúd dinamitot a lőszerraktárból. Az őrszemet úgy



megdumálta, hogy a végén lányos zavarában bevonta a csillagsávos lobogót. Az erőd ezredese éppen a szokásos évi fürdőzését végezte, amikor belesett az ablakán. Még jó, hogy nem sértődött meg, sőt megkérte, hogy szerezzen neki egy száraz törülközőt. A zászló éppen megfelelt erre a célra. Az ezredes régi, koszos egyenruháját elvitte a kínai mosodáshoz, de a tisztítás előtt még alaposan átkutatta. Meg is lett az eredménye, hiszen megtalálta a

páncélszekrény szobájának a kulcsát. A páncél azonban egy kombinációs zárral volt ellátva, amihez még csak nem is konyított. Élt még az erődben egy őrmester, aki nagy piás hírében állott. A húga kedvéért azonban lemondott az italról és már egy teljes napja nem nyúlt az üveghez. A dolog szépséghibája csak annyi, hogy az egész környéken nincs egy csepp alkohol sem.

Úgy döntött ezután Fillmore, hogy meglátogatja a francia hadsereg által megszállt kolostort. Az őrt álló katona azonban érthető okokból nem volt hajlandó beengedni. Annyira azonban nem volt barátságtalan, hogy ne kínálta volna meg egy kis pipadohánnyal. Most már nem hiányzott semmi, hogy az indiánok békeszerződését tető alá hozza. Az erdőben talált rágóval megvesztegette az őrt, majd a pipadohánnyal elszívták a békepipát. Hatalmas buli vette kezdetét, bár a hangulat csak egy kis wiskey hozzáadása után lett volna teljes. A főnök sátrában néhány árpamagot talált a kondérban, melyeket rögtön el is tett.

Úgy döntött visszatér a városba. A boltost nem volt nehéz elcsalnia, így ingyen bevásárolhatott. A répával ki tudta engesztelni a szamarat és így már levehette a kalapját.

Ezenkívül vételezett még kávét, cukrot és kekszet. A sheriffnél elárulta Pettyboom-nak, hogy a kávéfőző miatt nem stimmel a leltár. A következő állomás a legendás Apacs erőd. Itt egészen jól összebarátkozott a katonákkal és a tisztekkel.

Sorban meglátogatta az erőd fontosabb épületeit. A dinamitraktárban jó kapása volt, most már akár bankot is mehet rabolni. A konyha egyelőre még nem tartogatott sok meglepetést, de érezte, hogy ide még vissza kell térnie valamikor.

Az őrszemet ravasz csellel rávette, hogy vonja be a csillagsávos lobogót. Az ezredes hab testét már hajlandó volt ebbe beletörölni, így első osztályú hordóhoz jutott igen jutányos áron. Itt még elvitte a koszos egyenruhát a kínai mosodáshoz, de előtte még jó alaposan átkutatta a zsebeit.

Már csak az Anti-Alkoholista Liga tanácsterme volt hátra. Itt két elég harcias kékharisnyával kellett beszédbe elegyednie, akik a markukban tartottak egy szegény őrmestert. Szerencsétlen már több, mint egy napja nem ivott egy korty alkoholt sem. Nem is csoda, ha rossz a kedve.

Valahonnan keríteni kellett neki egy kis piát. Az erődben nem volt más dolga, ezért visszatért a vadonba. A temetőbe érve a keksszel elcsábította a papagájt, majd elvetette a főnök sátrában talált árpamagot. Megöntözte egy kis esővel és learatta a termést. A varázsgyertya hatására a szelíd papból bősz prédikátor kerekedett. Míg Anselmo barát a papagáj pikáns történeteit hallgatta, addig ügyesen kifosztotta annak lakhelyét. A bankban szerzetesnek álcázta magát, majd egy kis dinamit segítségével kinyitotta a beragadt széfet.

A kocsmában csinált egy kis záport az emeleten, majd felvette a vedret a sarokból. Ezzel már ki tudta menteni a kútba zuhant zongoristát és persze az első arany koponyát. Már csak kettőt kellett megszereznie.

KOPONYA 2

A hordó, a víz, az árpa és a cukor segítségével jó erős pálinkát főzetett, majd leitatta az indiánokat. Már a kezében volt a második koponya, amikor megbotlott...

A katonák megjelenése elég kellemetlenül érintette, főleg, amikor azok foglyul ejtették Diplom s Bull-t, a tolmácsot. A törzsfőnök megesküdött, hogy még hajnalban megtámadja az erődöt. Egy üveget megtöltött pálinkával és elvitte az immár absztinens őrmesternek. Míg a feleség és a húga vele pörölt, addig elcsente a Szabad Mexikó Csillaga emlékérmet a falról.

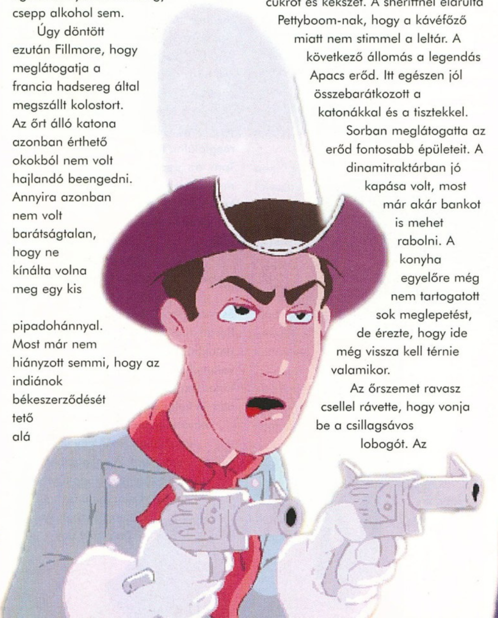
Az erőd konyhájában főzött egy jó erős kávét, majd felébresztette az

alvó mexikóit. Kiszedte belőle, hogy hol rejtőznek a cimborái. Időközben a lecsapott csuhanélküli is magához tért, de ekkor már Lardbelly generálisként mutatkozott be.

A kalap, a pisztolytáska és a csillag már egészen tábornoki külsőt kölcsönzött neki. Kidolgozott egy haditervet, amely segítségével el tudja foglalni a monostort. Három dolog szükségeltetik a támadáshoz.

Légitámogatás, egy jó kis hátbatámadás és valaki, aki benn van az erődben, s a megfelelő pillanatban kinyitja a nagykaput.

A légitámogatás megszerzése nem okozott különösebb problémát. A nagyanyóval megvarratta az erdőben talált ballont, majd azt



a kosárhoz erősítette. A templom tornyából be tudott ugrani Dickson szobájába. Az felébredt és leugrott pókerezni a sheriffel. A szomszédos szobából kilopott egy hamis százdollárost és beszállt Ő is a partiba.

Egy óvatlan pillanatban bevetette a rejtett ász tartalékait. A baj csak az volt, hogy Dickson is ezt a pillanatot választotta az ászpókerhez. Nyolc ász még a sheriffnek is gyanús volt. A

végén persze mind a ketten dutyiba kerültek.

Egy jól irányzott dobással megszabadult a sheriff helyettesétől, majd elmenekültek az ablakon keresztül. Mivel össze voltak láncolva, így kellett valami ami szétviszi a láncot. A vonat látszott erre a legalkalmasabbnak. Kifigyelte mikor fúj legjobban a szél, majd akkor átállította a váltót. Az egész móka

eredményeképp szerzett egy kulcsot, no meg egy újabb koponyát.

KOPONYA 3

A szóbeszéd szerint az erőd páncélszekrényében van az utolsó koponya. Csinált a strázsának egy kis csilis rizst, majd a banditáktól elszedett kulccsal bejutott a foglyokhoz. Rávette Bull-t, hogy a sztetoszkóp segítségével nyissa ki a széfet. Addig Ő egy kis beszéddel elterelte a katonák figyelmét. Meg is szerezték a koponyákat, de addigra már az indiánok is támadtak.

Egy kósza nyílvessző csapódott a lőszerraktárba, majd pillanatokon belül az egész erőd a levegőbe repült.

A LÁTNOK

Az ezredest és a barátot nem volt nehéz rábeszélnie az együttműködésre. Minden készen állt a monostor megtámadásához. Miután sikeresen landolt a medencében, szerzett az ágyúba egy mérete vasgolyót. Ezzel már el tudta némítani a toronyban ólálkodó lesipuskást. Egy másik ablakon keresztül meglepte az ellenálló franciák maradékát is, majd a látnok ajtaja felé vette az irányt. Itt szépen csapdába is esett, de emlékezett rá, hogy a holdkelte a szabadulást jelenti.

A három aranykoponya valóban megmutatta a legendás toltek kincs lelőhelyét. Itt azonban ádáz harc kezdődött az arany birtoklásáért. Az őrült lövöldözésben nem is csoda, ha beszakadt a kincsesbarlang teteje...

Persze hősünknek ezt is sikerült megoldania, az utolsó pillanatban kiugrott a beomló barlangból. A nagy kavarodásban észre sem vette, hogy került a kalapja alá az a hatalmas gyémánt. Minden jó, ha gyémánt a vége.

Mint az előszóból is kiderült, egészen jól elszórakoztam a játékkal. Úgy látszik, hogy most már minden hónapban meglepnek egy hasonló kaliberű kalandjátékkal. Még szinte be sem fejeztem a koponyát, Del máris a kezembe nyomta a régóta várt Orion Burger-t. Isten tartsa meg jó szokását. Meg kell még említenem, hogy ha minden igaz akkor november vége felé magyar nyelven is kapható lesz a játék, így az angolul nem tudók is élvezhetik a Toltekek három koponyáját.

Mocsy

PC GURU

82%

Spagetti adventure, ennek ellenére egészen szórakoztató.

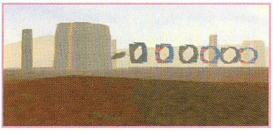
SCORCHED PLANET
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

A Scorched Planet-ről a CD-GURU legutóbbi számában olvashattatok egy féloldalast, most itt egy másik. Szeretném előtérbe helyezni, hogy az Önplagizálás nem tartozik az előre kitervelt súlyos bűncselekmény kategóriába (még a

hirtelen felindulásból elkövetettbe sem). Természetesen nem akarom ismételni önmagamat, de mivel viszonylag rövid idő leforgása alatt kell ugyanarról a játékról kétszer ugyanannyit írnom, elkerülhetetlen az átfedés.

A játék a CD-GURU-s demo óta nem sokat változott, értem ezt a sebességre, grafikára, meg a többire. A sztorit nem írom le még egyszer, viszont a játékról írnék pár sort azok részére, akik nem olvasták az említett cikket. Szóval itt ez a Scorched Planet, amit ez a kutyás banda követett el. A játék egy repkedős, tankos, lövöldözős game. A cél a telepesek kimentése a kolóniákról. Van egy átváltozó járművünk, amivel lehet tank és repülő üzemmódban is közlekedni. Tank üzemmódban lehet az embereket felszedni, és repülő üzemmódban a teleport-kapun átrepülve máris meg vannak mentve. Nagyvonalakban ennyi a lényeg, az apró finomságokra pedig a játék során úgyis rájön az ember.

A játék maga sokkal könnyebb, mint a demo (biztos kaptak sok felemelő kritikát). Egy. A demo-ban nem volt sárga ruhás (katona) fickó, és az összes kékruhás (telepes) fickót megfertőzték a pókok. A fertőzött fickók zöld tunikában tovább fertőzték a többi egészségest. A teljes játékban már az elején kb. kétszer annyian vannak a katonák, mint a telepesek,



és mielőtt még odaérnénk már rég szétmárázták az alieneket. Kettő. Már régen felpakoltuk magunkat megmentendő emberrel, mikorra a nagyobb támadás odaér.

S még egy-két apróság. A repkedésnél eleinte nem használtam a SPACE billentyűt, pedig kellett volna. Igen előnyös a használata az űrkapunál, ahol egyetlen mozdulattal meg tudunk fordulni. A művik minősége igen átlagos (hát persze, mert SMK-ban vannak rögzítve), a változatosságuk pedig a „flip-top" tojástartó tartalmát juttatja eszembe. A default billentyűzetkiosztás szerintem elég rossz, mivel az átváltozó gomb és az ajtókinyitó gomb egymás alatt van, és jó pár órás játék után is állandóan összekevertem. Sajnos a demo óta nem javult meg egy dolog. Nálam a játék DOS alatt nem indult el, ellenben Windows 3.1 alatt DOS ablakban vígan szaladgált, még SVGA-ban is. Hát aki ezt érti...

SAKMAN

ABSOLUTE PINBALL
21TH CENTURY ENTERTAINMENT

Újabb négy flipper-asztallal gazdagodott a PC-s tábor, hogy tényleg gazdagabb is lett vagy nem, az már egy másik, nem is elhanyagolható kérdés. És a válasz sajnos a legtöbbek számára nem. A flipper ugyanis egy viszonylag könnyen művelhető műfaj ma már a programozó számára. Az igazán igényes flipperek legfontosabb jellemzője ma már nem a sebesség, azt mindegyik tudja, hanem az ötletes pálya-design. Ehhez viszont eredeti ötletek kellenek, nem elég egy kiforrott szerkesztő. Sajnos a 21th Century-nél erről az utóbbi időben el-elfeledkeznek, és megpróbálják aprópénzre váltani korábbi nagy sikereiket. Míg a Pinball Dreams, Pinball Illusions és a Pinball Fantasies a kiváló sebesség mellett élvezetes pályákat, játékot és kombinációs lehetőségek széles tárházát kínálta, addig mindezeket hiába keressük legújabb programjukban. Az Absolute Pinball magán hordozza a szerkesztő-programmal készített „széria-játékok" összes gyermekbetegségét.

A pályák legnagyobb baja, hogy semmi eredeti nincs bennük, se grafikailag, se felépítésben. A labdát többnyire zavartan lövöldözgeti az ember, semmi segítséget, tájolást nem ad az asztal. A feladatok nem elég jellegzetesek, és nem jelentenek igazán kihívást az ember számára. Míg korábban volt egy izgalmas története az asztalnak (pl. rendőrök

vagyunk, és üldözésben veszünk részt, el kell kapnunk bűnözőket, stb...), addig az Absolute Pinball pályái valahogy nem fogtak meg. Mik is ezek a pályák? Az első a Desert Run, melyben a Párizs-Dakar rally izgalmait élhetjük át, lefordítva a golyók nyelvére. A pályán talán az egyetlen igazán érdekes dolog a Roadshow Video Mode, mely egy az eredményjelzőn játszott autóverseny. A második asztal a Dream Factory. Ebben egy rendező, vagy producer életét követhetjük nyomon, míg eljut, hogy elkészítse filmjét. A filmhez sztárokat kell szerződtessen, melyhez a játékban megfelelő számú csillagot kell összegyűjtsünk. Ha sikerült összehozni a filmet, akkor az megelevenedik egy-egy, az eredményjelzőn játszható játék képében. A harmadik asztal az Aquatic Adventure, mely a leggyengébb a négy közül. Egy tenger alatti kincsvadászat kellene, hogy megelevenedjen a képernyőn, de ilyen feladványok mellett ez nem megy. Az utolsó pálya a Balls and Bats, mely a Baseball World Series felelevenítése valamivel jobb, mint az Aquatic Adventure, de ez is elég egysíkú. Összességében az a véleményem, hogy a 21th Century

Entertainmentnek kéne már valami újat hoznia, vagy ha már a technikát változatlanul hagyja, akkor valami nagyon eredetit csinálhatna a pályadesign terén végre megint. Az Absolute Pinball-t én csak azoknak ajánlom, akik flipper-megszállottak, és már nagyon unják a régi, agyonjátszott flippereiket.

Charlie

BATMAN FOREVER

Batman...bár a számítógépes játékok történelmében már számtalan próbálkozással találkozhattunk, arra nézve, hogy a denevérember megelevenedjen a monitorokon, kevés volt az értékelhető produkció. A közelmúltban, az Acclaim adott ki egy mászkálós-verekedős játékot, ami engem leginkább a régi C64-es változatra emlékeztetett, szerencsére azonban, megvolt azaz óriási előnye, hogy valamennyire vissza tudta adni a filmek hangulatát.

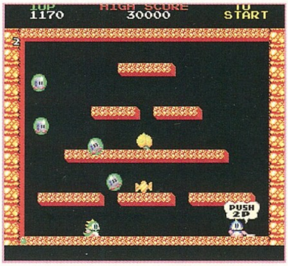
Batman aki képregényként kezdte a pályafutását, természetesen a játéktermekben is megjelent. Az arcade változat engem stílusban leginkább a Teenage Mutant Ninja Turtles-re emlékeztetett, nos meg kell mondjam, hogy számomra ez egy igen kellemes emlék volt...

A cikk témája pedig az arcade Batman forever PC-s konverziója, a kérdés pedig csak az, hogy hogyan sikerül visszaadni a játéktermi gép iszonyú cél hardware-ének a tudását, az otthoni számítógépeken.

Bár nagyon elmélyülni nem volt lehetőségem a játékban, első ránézésre a grafika nem hagy kívánnivalót maga után. A játékmenet megfelel egy szimpla verekedős program „egysíkú" mivoltának, persze akik szeretik az arcade üsd-vágd stílust, azok nem fognak csalódni benne. Nem maradtak el a látványos special moves-ok, a két játékos opció, a titkos szintek. Tizenhárom masszív pálya, Gotham city jellegzetes helyszíneivel gondoskodik arról, hogy kellő időre elvonja figyelmünket a való világról. Látványos kivitelezés, játéktermi színvonal, ez az Acclaim új játéka.

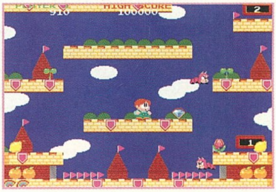
Csongor the Shoebaron

Mostanság, amikor egyre több csodás multimédia és egyéb giga játék jelenik meg PC-re rengeteg CD-n, gondolom mindenkinek hiányoznak egy kicsit a régi szép idők aranyos kis ugra-bugra játékai. Úgy látszik a Acclaim-nél sem éreztek másként, hiszen napvilágot látott egy válogatás, mely két méltán híres Amiga játék konverzióját tartalmazza. Jómagam részesültem abban a szerencsében, hogy annak idején mindkét játékkal volt alkalmam szórakozni, így bátran kijelenthetem, hogy szinte semmiben nem térnek el a nagy elődön futó verziótól. Persze a PC-s szemeknek furcsák lesznek a játékok, de ez nem is csoda, hiszen 1987-ben és 1988-ban még egy kicsit máshol tartottak a programozók és a grafikusok, mint manapság. A CD egyébként két játékot tartalmaz, melyek a következők:



BUBBLE BOBBLE

Annakidején nagyon népszerű volt a játék, de ez nem is csoda, hiszen az aranyos kis sárkány figurája mindenkinek egy pillanat alatt megtetszik. Főhősünkkel, vagy főhőseinkkel (hiszen ketten is játszhatunk) le kell győznünk a 125 pálya mindegyikén a nekünk rontó ellenfeleket. Fegyverünk mindössze az a képességünk, hogy buborékot tudunk fújni, azonban ez elégséges ahhoz, hogy az ellenünk támadó rossz fiúkat hatástalanítani tudjuk. Ezután már nincs más dolgunk, mint összegyűjteni a kapott bonus zöldségeket.

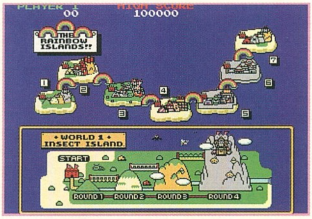


RAINBOW ISLANDS

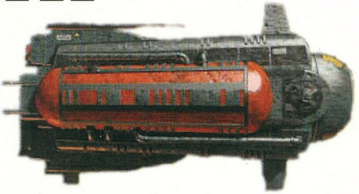
Szintén egy klasszikus játék, mely nevét arról a kisfiúról kapta, ki szivárványokat feszítve tud járkálni a pályák néha áthatolhatatlan szövevényén. Persze itt sem lesz könnyű dolgunk, hiszen gonosz lelkületű csúszómászók, darazsak támadnak ránk és ember legyen a talpán aki ki tudja védeni az összes támadást.

Mindkét játék az eredeti grafikával és hangokkal kerül forgalomba, így valószínűleg nagyon sokan egyből csalódni fognak benne. Úgy gondolom, hogy ennek ellenére főleg a fiatal korosztálynak játékot vásárlóknak érdemes rápillantani a játék dobozára, és máris látni fogják, hogy ez az amit keresnek csemetéjüknek, egy erőszakmentes szórakoztató és nem utolsó sorban aranyos játék-kollekciót.

Bear™



Archimedean Dynasty



BLUE BYTE (ECOBIT)
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0 vagy Win '95, SVGA, 8MB RAM, 35MB HD, MOUSE, JOYSTICK SB. comp.

Mindig is vágytam egy igazán jó tengeralattjáró szimulátorra. Nem mintha a Silent Steel, a Seawolf, a Fast Attack vagy az Aces of the Deep

nem lett volna jó program a maga kategóriájában, csak sajnos a sonar pittyegése és a különböző státuszképernyők elmélyült tanulmányozása soha nem tudott igazán lázba hozni. Számomra leginkább a nagybetűs „Látvány" hiányzott ezekből a programokból, és ezt bizony a periszkópon esetenként feltűnő hajók sziluettje sem tudta igazán pótolni. Tudom, hogy ez a műfaj ilyen, hiszen a valódi tengeralattjárókon is csak a rendkívül fejlett műszerek alapján lehet tájékozódni, de ez valahogy nekem akkor is kevés. Mindezek alapján első állításom is némileg módosításra szorul, azaz „Mindig is vágytam egy igazán jó, LÁTVÁNYOS tengeralattjáró szimulátorra".

Aki játszott már a fent említett programok valamelyikével, vagy egyáltalán csak látott valamilyen tengeralattjárókról szóló filmet, az bizonyára tisztában van vele, hogy egy tengeri ütközet sorsa inkább a türelmen és a megfelelő taktika kiválasztásán múlik, mintsem a gyors reflexeken. Egy-egy célpont becserkészése több óráig is eltarthat, nem beszélve arról a kellemetlen szituációról, amikor észreveszik az embert, és így egy gyors szerepcserét követően újabb bújócska kezdődik. Röviden összefoglalva tehát, az egész egy hatalmas türelemjáték, melyre még a legnagyobb jóindulattal sem lehet azt mondani, hogy „pergő", vagy még jobb szóval élve „akciódús" lenne! Ennek megfelelően első mondatom ismételten kiegészítésre szorul, vagyis: „Mindig is vágytam egy igazán jó, LÁTVÁNYOS és AKCIÓDÚS tengeralattjáró szimulátorra".

Az óceánok mélye mindmáig a jobbára felderítetlen területek közé tartozik, és habár jó pár kutatóhajó járt már tekintélyes mélységekben, dőreség lenne azt állítani, hogy tökéletesen ismerjük a lenti világot. A Sci-Fi alapra helyezett akciójátékok és szimulátorok legtöbbje a végtelen világűrben játszódik, és csak elenyésző részük „kapta" helyszínül a nem kevésbé veszélyes, szép és titokzatos tengerek mélyét. 1996 közepéig mindössze egyetlen játék jelent meg ebben a témakörben és a Subwar 2050 – majdnem – minden területen be is váltotta a hozzá fűzött reményeket. Egyszemélyes hajónkban végre szabadon száguldozhattunk a gyönyörű tengerfenék felett, torpedókat lövöldözhettünk ellenséges tengeralattjárókra, sőt, néha a helyi fauna képviselőivel is találkozhattunk. Sajnos a játék hangulata igencsak megsínylette a rendkívül „bugyuta" kerettörténetet és mivel a program felépítése is bőven hagyott kívánnivalókat maga után, a Subwar nem tudott a legnagyobbak közé emelkedni. Mindez valamivel több, mint három éve történt, és így azóta is sokan várnak egy „JÓL FELÉPÍTETT, HANGULATOS, LÁTVÁNYOS és AKCIÓDÚS tengeralattjáró szimulátorra". Szerencsére kábé így lehet definiálni a Blue Byte jóvoltából november közepén megjelent ARCHIMEDEAN DYNASTY-t!

A TÖRTÉNET

Személy szerint mindig is lenyűgöztek az olyan programok, melyekhez részletes, jól kidolgozott kerettörténet kapcsolódik (talán a Wing Commander sorozatot is ezért szeretem különösen...). Nem egyszer a körítés sokkal jobb, mint maga a játék, viszont sajnos néha az is előfordul, hogy egy nagyon jó játékhoz pocsék a történet. Sokan ilyenkor csak legyintenek – például Bear – mondván ők a játék kedvéért játszanak, és nem a történetért. Nos, valószínűleg ezt a kérdést mindenki

másként látja, de az Archimedean Dynasty-nál azzal a szerencsés – és ritka – helyzettel találkozhatunk, hogy mind a körítés, mind pedig maga a játék a tökéletesség határát súrolja!

Mielőtt jobban belemerülnék a sztori boncolgatásába, érdemes pár szó erejéig a gépkönyvről is megemlékezni, mely ha osztályoznánk az ilyesmit, magasan a csillagos ötös kategóriába tartozna. Az első negyven (!) oldal az elmúlt fél évezred eseményeit boncolgatja

különböző aspektusokból (történetünk ugyanis a XXVII. században kezdődik), és végre szó sincs elcsépelt frázisokról (úgymint mutánsok, korrupt kormányok vagy világméretű konszernek stb.). Jól átgondolt és jól felépített sztoriról van szó, mely minden szempontból nélkülözhetetlen a tényleges játék megértéséhez.

Dióhéjban összefoglalva az eddig történteket, alig valamivel az ezredforduló után szeretett bolygónkon kitört a harmadik világháború, és a rádióaktivitás természetesen teljesen lakhatatlanná tette a földfelszínt. Szerencsére a legtöbb nagyhatalom már korábban is folytatott kísérleteket víz alatti kutatóbázisok létrehozására, és habár ezek a kísérletek eredetileg csak a tengerfenékben rejlő erőforrások kiaknázására irányultak, a már meglévő létesítmények szerepe a háborút követően egycsapásra átértékelődött menedékhellyé. A nehéz kezdeteket követően egyre több és több ilyen bázis létesült a tengerek mélyén, és szép lassan az emberiség utolsó maradványa is leköltözött a víz alá. Az önálló bázisok rövidesen szövetségeket formáltak, és így alakulhattak ki a három víz alatti nagyhatalom jelenleg is érvényben lévő határai.

Az Oroszország nyugati és Ausztrália északi partjait összekötő területet, valamint a Csendes-Óceán északnyugati részét mint a „Shogunátus" ismerjük. Az Indiai-Óceán az úgynevezett „Clans Union", az Atlanti-Óceán pedig értelemszerűen az „Atlanti Szövetség" felségterülete. Mindhárom nagyhatalom eltérő politikai szerveződés szerint épül fel, többnyire hasonlóan az őket alkotó néhai országok szokásaihoz. Az egyetlen kivétel ez alól a Dél-Amerika nyugati partjainál elhelyezkedő „Tornádó Zóna", amely a kitaszítottak, kalózok, csempészek és zsoldosok utolsó menedéke.

Országok és területek felett áll a különböző mesterkedések eredményeként magánkézbe került EnTrOx Corporation, mely az energia és az oxigén szállításának monopóliumát mondhatja magáénak. Mindezek tetejében egyedül ők ismerik az úgynevezett „JumpShip" technológiát, melynek segítségével bizonyos hajókat akár 900 km/h sebességre is fel tudnak gyorsítani. E nélkül a technológia nélkül aligha beszélhetnénk nemzetközi kapcsolattartásról vagy kereskedelemről, hiszen a hagyományos értelemben vett tengeralattjárók 40-50 km/h-s sebességével úgyszólván képtelenség lenne az óceánok adta távolságok áthidalása.

Történetünk kezdetén – 2661-ben – a három nagyhatalom viszonylagos békében él egymás mellett, habár kétségtelen, hogy az EnTrOx sikereit senki sem nézi túl jó szemmel. Éppen túlvagyunk egy „döntetlennel" lezárult háborún, melyet a Shogunátus és az Atlanti Szövetség vívott egymással, így nem meglepő, hogy a tengerek szinte hemzsegnek a hirtelen munka nélkül maradt zsoldosoktól. Hősünk – Emerald „Deadeye" Flint – is egyike ezen népes társaságnak, és habár kétségtelen, hogy ő a legjobbak között is a legjobb, mégis kénytelen alkalmi munkákkal megszerezni napi betevőjét. Ezzel alapvetően még nem is lenne semmi gond – elvégre ilyen a zsoldos élet –, de a dolgok néha mégsem úgy alakulnak, ahogy azt az ember elképzeli...

MI IS AZ AZ ARCHIMEDEAN DYNASTY?

Az Archimedean Dynasty-t ugyan jó párszor hasonlítottam már a Privateer-hez különböző előzetesekben, de az igazat megvallva, ez a hasonlat nem teljesen pontos. Nem mondom, komoly párhuzamok vonhatók a két program felépítése között, de ugyanakkor lényeges különbségeket is felfedezhetünk. Tény és való, hogy mindkét programban egy zsoldost alakítunk, akinek elsődleges feladata a boldogulás és a pénzszerzés, de míg a Privateer-ben teljesen szabadon mozoghattunk szinte az egész univerzumban, addig az AD-ben mozgásterünk mindig csak adott területekre korlátozódik. Ugyancsak eltérés, hogy míg a Privateer-ben kedvünkre választhattunk az elvégzendő munka jellegét illetően, addig az AD-ben egyszerűen csak munkák vannak, amiket vagy elvállalunk, vagy nem (habár ez a munka lehet teherszállítás, fejvadászat, vagy éppen személteltakarítás is...).

A játék alapvetően két részre oszlik. Az egyik maga az akció (lásd később), a másik pedig a kaland és fejlesztgetős rész a különböző bázisokon. Minden teljesített küldetésért súlyos ezreket könyvelhetünk el, amiből aztán újabb, jobb hajókat és felszereléseket vásárolhatunk. Tengeralattjárónkat felszerelhetjük egy rakás védekezésre és támadásra alkalmas méregdrága szerkentyűvel, így például csak torpedóból több, mint 30 félét vehetünk. Az érdekesebb berendezések közé tartozik a lövegtorony, melyet a bevásárolt (hozzá való) szoftver minőségétől függően programozhatunk. Ez persze már csak hab a tortán, és bizony nagyon ügyesnek kell lennünk, hogy olyan helyre jussunk, ahol már ilyesmiket árulnak!

Cserébe a kisebb szabadságért a játék története nagyságrendekkel veri a Privateer történetét, hiszen az AD-ben több szálon futnak az események, és így ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy válik egyre bonyolultabbá az egész. Egy központi szál persze adott, de hogy emellett hogyan boldogulunk, az teljesen tőlünk függ. Egy rakás szereplővel ismerkedhetünk meg kalandjaink során, és ezek a szereplők nemcsak velünk, de egymással is kapcsolatban állnak. Érdemes odafigyelni, hogy kivel milyen kapcsolatot alakítunk ki, hiszen a későbbiekben mindig jól jöhet egy barát. Többnyire mindenkivel csak egyszer

beszélgethetünk, azaz a játék nem a „próbáld végig az összes variációt és válaszd ki a legjobbat" séma alapján épül fel. Mindenkinél meg kell találni a megfelelő hangot, és így nem biztos hogy az a jó, ha folyamatosan a nagyfiút adjuk (no meg aztán nem kizárt, hogy az éppen melegebb égtájakra elküldött antipatikus versenyző az egyik helyi csempészbáró unokaöccse volt...).

A SZIMULÁTOR RÉSZ

A fő küldetések többnyire lineárisan következnek egymás után, de az alküldetések közül szinte az összest kihagyhatjuk (igaz akkor új hajónk sem lesz soha...). Leegyszerűsítve a dolgokat, ha elvállalunk egy munkát, hogy A bázisról elvigyünk valamit B-be, akkor az úton biztosan megtámadnak. Ha egyszerűen csak átmegyünk A-ból B-be, akkor valószínűleg a kutya sem törődik velünk. Szerencsére az egyes küldetések felépítése már közel sem ennyire egysíkú, hiszen a Privateer-rel ellentétben nem egyszerűen a navigációs pontokon felbukkanó ellenséges hajókat kell lelövöldöznünk. Nem mondom, van ilyen is, de az esetek nagy százalékában menet közben rádión kapjuk meg az extra utasításokat a teendőkről.

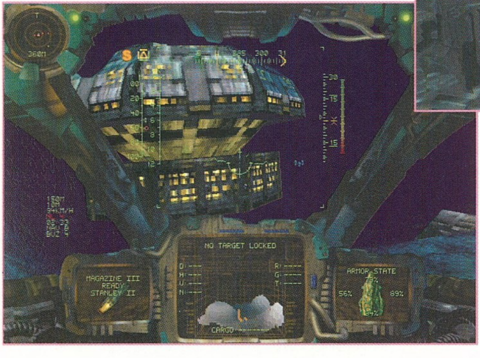
Minden kétséget kizáróan az Archimedean Dynasty legszebb része maga a szimulátor rész. A grafika SVGA 65.000 színben, és láss csodát, mégis fantasztikusan gyors már egy P100-as gépen is. P120-on tökéletes, bekapcsolt műszerfallal kábé 24-25 fps. A tengerfenék felett száguldva a legkülönbözőbb objektumokkal találkozhatunk, melyek között nem ritkák a 10-15 hatalmas épületből álló bázískomplexumok sem. Elég elképzelni, hogy milyen lehet az anarhistákat vagy a kalózokat kergetni az épületek között, és az igazi fanatikusok máris beleborzonganak a gondolatba. A legszebb az egészben, hogy tényleg kergetőzhetünk a generátorok és lakóépületek között a sebesség észrevehető lassulása nélkül.

Kerültem már olyan szituációba, hogy egy katlanon átúszva a képernyőn egyszerre kábé 30(!) akna, 2 óriási szállítóhajó, 1 bombázó, 6 vadász és mintegy 8 torpedó látszott egyszerre, de a mozgás még mindig teljesen folyamatos volt. A sebesség tehát maximálisan rendben van.

Hajónk mozgása is megfelel a fizika törvényeinek, azaz nagy sebesség mellett kanyarodva járgányunk orra ugyan a kívánt irányba fordul, de egy darabig még sodródunk

az eredeti irányba. A fejlesztők olyan apróságokra is figyeltek, mint például a víz alatti áramlások, melyeket remekül ki lehet használni ha éppen csendben szeretnénk valakit vagy valamit megközelíteni. Azt már nem is mondom, hogy a szétlőtt hajók roncsai között felfedezhetjük a néhai legénység földi (azaz vízi) maradványait is...

A harcokban elsődleges fegyverünk a hajónk orrára szerelt löveg, de szükség esetén a legkülönfélébb torpedók is a rendelkezésünkre állnak. Senkit ne tévesszen meg az első pár küldetés viszonylagos egyszerűsége, a későbbiekben ugyanis minden ügyességünkre szükségünk lesz, hogy egyáltalán élve ússzunk meg egy-egy összecsapást. Hajónkat egyébként kábé annyi gombbal irányíthatjuk, mint anno az X-Wing-et, úgyhogy a játék végére igazi „klaviatúrazsonglőrök" leszünk! Minél inkább belemerülünk az eseményekbe, annál inkább szükségünk lesz egyre finomabb trükkök bevetésére, elsősorban a fejlettebb torpedók elkerülésére. Persze a legjobb megoldás elbújni egy megfelelő fedezék mögött, csak hát ugye a tengerek mélyén ez mégsem olyan egyszerű...



KONKLÚZIÓ

Mit is mondhatnék összegzésképpen az Archimedean Dynasty-ról azon kívül, amit már a bevezetőben is elmondtam. Fantasztikusan hangulatos, látványos, élvezetes, akciódús tengeralattjáró szimulátor, egy remekül eltalált (pontosabban kitalált) történettel! Igazi mestermű, minden percét élvezi az ember. Talán az egyetlen apró negatívum, hogy beszélgetőpartnereinket soha nem láthatjuk (leszámítva a két centis trace-elt figurákat), és így lényegében minden a fantáziánkra van bízva. Persze ha jobban belegondolok, tulajdonképpen nem is baj, hogy így oldották meg a dolgot, arról nem is beszélve, hogy ezt az egészet úgyis csak azért írtam le, hogy legalább valami negatívumról is beszámolhassak! Ezen kívül ugyanis „sajnos" minden rendben volt...

Del

U.I.: Ja, majd elfelejtettem. Hülyén hangzik, de érdemes végignézni halálunkat, ez ugyanis a „legszebb" és legmegindítóbb Game Over, amit valaha is számítógépes játékban láttam!

PC GURU

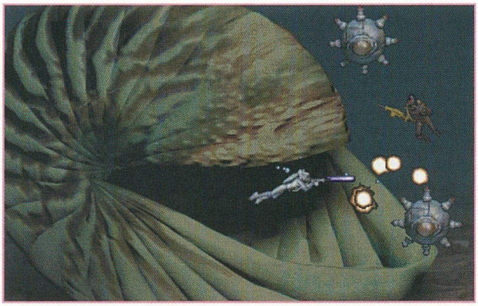
94%

Látványos, élvezetes és ráadásul még gyors is! Egyszóval SZUPER!!!

S.T.O.R.M.

Vizenyős gyógytúra

ELECTRONIC ARTS
2xCD, P60, MS-DOS 6.0, Win 3.1 vagy Win '95, SVGA, 8MB RAM, 10MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



Régen nem találkoztam PC-n igazán megragadó grafikájú ticsungolós (lövöldözős) játékkal. A S.T.O.R.M. egy ilyen játék. Az ember csak ámul a szebbnél szebb grafikai megoldásoktól, és ezt folyamatában teszi, ugyanis mindig valami új kerül a színre. Szóval szerintem a S.T.O.R.M. minden további nélkül megérdemli az 1996 legszebb lövöldözős játéka címet. De mit is takar valójában a csinos külső?

Az Electronic Arts által felkarolt Virtual Studio csapat igen nagyot domborított, amikor megalkotta ezt a 3 CD-s eposzt. A sztorit nézve igazából el kellene gondolkoznunk rajta, mennyire közel van a dolog a tényleges megtörténéshez.

A egész 2055-ben kezdődik... A Föld természetes energiatartalékai kimerülőben vannak, a nukleáris energiaforrások szennyezte élettér egyre kevésbé alkalmas a normális élethez, küszöbön a harmadik világégés... Szóval az emberiséget nyakig a saját maga „termelte" sz..ban éri a döbbenet, hogy kellene találni valami új energiaforrást. A kutatóműhold jelentései alapján az Északi sark jégpáncélja alatt 3 mérföldnyire az egyik legkecsegtetőbb lehetséges megoldás található – a Praxillium. Csakhogy a kísérleti fúrásokat végző lézerfúróval furcsa dolgok történtek...

A mi feladatunk kideríteni, hogy mi történt a mélyben. A pályákon három versenyszámban bizonyíthatjuk tudásunkat. Tengeralattjáró-vezetésben, búvárszonda-manőverezésben, és 100 méteres „egy szál stukkerrel a cápák között" gyorsúszásban. A legtöbbször szerencsére a S.T.O.R.M.-mal kell lavíroznunk. Ez a legerősebb páncélzatú, és persze csak ezzel lehet az extra fegyvereket használni (plazma, foton bomba, torpedó, stb...). A kis szondát szerencsére csak néhány alkalommal kell irányítgatnunk, ellenben a búvárkodásos küldetések elég sűrűn elő fognak fordulni. A harmadik CD tájékán szükség lesz a S.T.O.R.M. által hordozott búvár kieresztésére (F3), mivel az út közepén leledző sziklatorlaszokat csak az ő közreműködésével tudjuk eltávolítani. A S.T.O.R.M. felszereléséhez tartozik még egy kieresztheto robotkar (F2), amivel a különféle cumókat tudjuk felszedegetni.

A játék során sokszor elég szorosan ki van számolva a küldetésre használható idő. Ezt leginkább a levegőre lehet érteni, amiből a S.T.O.R.M.-on van rendesen, de a búvár tartályába elég kevés fér. Ha búvárunkkal nem találunk időben oxigénpalackot, akkor vissza kell térnünk a S.T.O.R.M.-ra (erre a program is figyelmeztet). Ilyenkor újra feltöltődnek a levegőtartályok, és mehetünk vissza az otthagyott helyszínre.

Végezetül néhány olyan ötletet, illetve tanácsot adnék, amire egyébként is rá lehet jönni – de eközben nagyot szív vele az ember (nekem senki sem segített, illetve egy apró helyen –, kösz Attila).

– A tengerfenék közelében mindig kieresztett robotkarral nyomuljunk, mivel az előtérgrafika által kitakart helyeken sok hasznos dolgot találhatunk.

– A függőleges irányba tüzelő plazma a barlang plafonjából sziklákat robbant ki, és ezek a hajónkra esve sérüléseket okoznak. De ugyanezek a szikladarabok az ellenséges búvárok tömeges megjelenése esetén igen hatásos fegyvernek bizonyulnak.

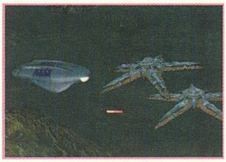
– A pályákon általában nem kell az összes ellenséget kiirtani, sokszor fizikai képtelenség is lenne. Ezért ha nem kéri a program, akkor ne is erőltessük – sok lőszert takaríthatunk meg.

– A különféle páncél, health és levegő tápolók mindig maximumra nyomják az értékeket, ezért feleslegesen ne vegyük fel azokat – később viszont érdemes lesz visszaúszni értük.

– Ha valahol elakadunk, akkor bátran lövöldözzünk minden gyanús dologra (én a bálnát is lelőttem).

Végszó következik. A játék grafikája a tökély határát súrolja, a hangulat és a zene magával ragadó (GUS RULEZ!), viszont sokszor nagyon nehéz a továbbjutás. A Creature Shock-szerű lövöldözős movie részeket kihagyhatták volna – egyrészt nehézre sikerültek (az egyiknek vagy hatvanszor mentem neki, és tuti hogy csuklottak a fejlesztők, meg a felmenőik), másrészt pedig csak rontják a színvonalat.

SAKMAN



PC GURU

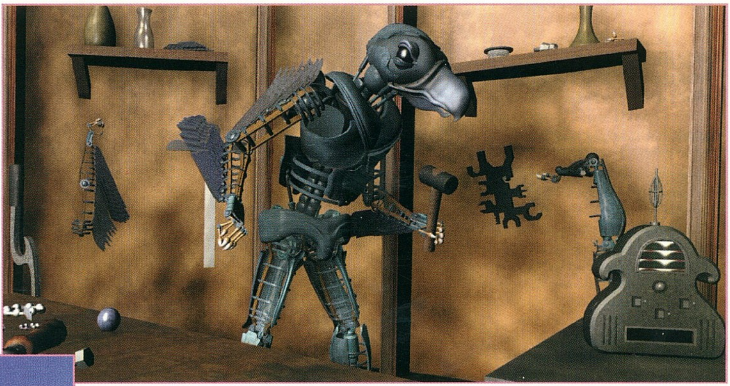
82%

Csodálatos grafika, jó hangulat, de hát ez is csak egy lövöldözős játék...

Lighthouse

A kapu egy másik dimenzióba

SIERRA
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win 3.1, Win '95, SVGA, 12MB RAM, 20MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



Rég nem játszottam már Sierra kalandjátékkal. Sajnos a Gabriel Knight 2-höz még nem volt szerencsém, és azóta nem is igazán tudom jött-e ki új kalandjátékuk. Vagyis, hogy tudom, mert épp az új kalandjátékukról olvashattok egy leírást.

Hogy ezelőtt mi volt a legutolsó sajna nem tudom. Na mindegy. Remélem mindenkinek nagy örömet fog okozni eme darab, mely kidolgozásával, sztorijával is méltón folytatja a szuper Sierra kalandok eddigi sorát.

Nyugodtan állíthatom, hogy igen nehézre sikeredett – szerény véleményem szerint – a Lighthouse, és a mai napig vannak előttem sötét foltok a játékban, igaz többféleképpen is végig lehet játszani.

A Lighthouse egy másik térsíkba repít minket, melynek főgonosz a Gonosz Lény, azon igyekszik, hogy miután elpusztította azt a világot a miénkre törjön rá.

A lehetősége megvan rá...

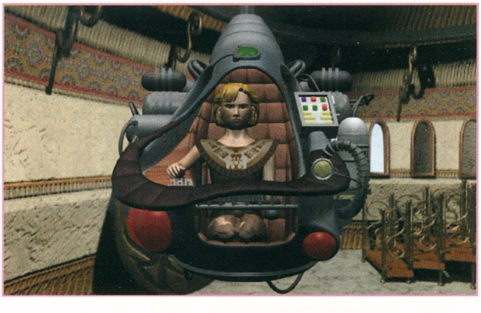
A LAKÁS

„Megláttam, hogy jelez a telefonon az üzenetrögzítő. Vissza hallgattam az üzeneteket. Az első az édes jó anyám volt, aki izgult értem. A második a kiadóm. A harmadik újdonsült barátom, Dr. Jeremiah Krick. Nagyon izgatott volt a hangja. Azt mondta siessek át hozzá, mert valami borzalmas dolog történt és el kell mennie. Megkért, hogy vigyázzak Amandára, a lányára. Ha esetleg nem térne vissza, akkor a világunkkal valami borzalmas fog történni. Nagyon izgatott lettem, és gondoltam összeszedek mindent, és átmegyek a dokihoz. A fiókban megtaláltam a naplómat, és feleleveníttettem az eddigieket. Miután lepergett előttem az elmúlt félév eseményeinek sorra, a telefon melletti dobozból kivettem az öngyújtómat. Az ajtó melletti kisasztal fiókjából kivettem a kocsikulcsaimat, magamhoz vettem a táskámat és az esernyőmet, majd elhajtottam a világítótoronyhoz."

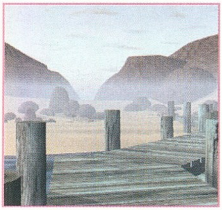
A VILÁGÍTÓTORONY

„Úton a torony felé valami hatalmas fényár szűrődött ki a torony világító részéből, majd megszűnt és sötétségbe borult az egész. Amikor kiszálltam, észrevettem, hogy érkezett valami a postával, de még nem vették ki. Megnéztem mi az. Egy levél volt. Kivettem és eltettem. Odamentem a bejárati ajtóhoz, de az zárva volt. Körülnéztem, hogy hátha megtalálom valahol a kulcsot. Ajtó melletti kis szekrényében volt ugyan egy kulcs, de nem a bejárati ajtóé.

Megnéztem, hátha a lábtörlő alatt van a kulcs. Nem ott volt. Egy kagyló alatt. Bementem... volna a lakásba, de szurok sötét volt. Elmentem megkeresni a villanyórát. A ház oldalánál álló sufnit kinyitottam a másik kulccsal. Ott volt a villanyóra. A két baloldali kart lehúztam, felvettem a feszítővasat, és visszamentem a házba. Bementem az első ajtón. A dolgozószoba volt. Az íróasztalt egy kicsit tüzetesebben megvizsgálva, találtam egy papírvágó kést, amivel kinyitottam a levelet: Ha valami történne velem, kérem



gondoskodjon róla, hogy Amanda megkapja a végrendeletemet. A dolgozószobámban található széfben van. 5-18-28. Dr. Jeremiah Krick". Miután felnyitottam az asztal rolós részét egy fura kockát találtam és egy napló részeit. Az utóbbit elolvastam. Kiderült, hogy Krick egy másik dimenzióban járva kapta ezt a kockát egy feltalálótól. Az egyik oldal alján egy fura jelet láttam, egy madarat ábrázolt. Megnéztem a kockát. Az



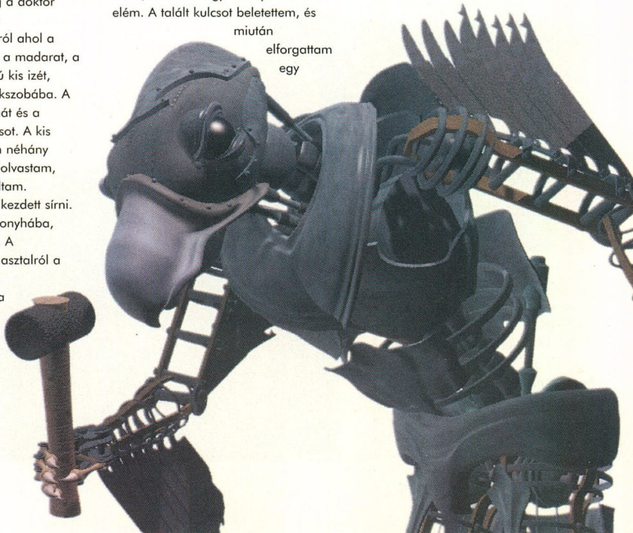
egyik oldalát ki lehetett nyitni. Egy fura tologatós játék tárult elém. Az összes kockát benyomta – fentről lefelé, sorrendben –, majd addig tologattam a kis tologatókat, amíg egy piros gombot nem találtam. Megnyomtam azt, mire kinyílt a kocka egy másik oldala. A kocka négy oldalán 1-1 elforgatható kulcs és 1-1 gomb volt található. Az benyomható gombot benyomtam, majd a kinyílt oldalon található piros gombot is, mire egy tikos rekesz tárult a szemem elé. Felvettem belőle a kulcsot és újra megnyomtam a gombot, mire a rekesz becsukódott. Utána az ajtó is lecsukódott, mire egy másik oldala egy picit feltolódott. Odaforgattam a kockát. A bal alsó sarkában egy fehér gombocska volt, azt megnyomtam. Kinyílt az az oldal is. Egy tologatós puzzle volt ott, és hamar felismertem, hogy a naplórészletekben látott madarat kell kirakni. Egy darabig eltartott, míg sikerült kiraknom. Miután raktam egy kis cetli csúszott ki a kocka aljából, négy ábrával, aminek akkor még semmi jelentőségét nem láttam. Ezután ez az oldal is becsukódott. Egy kulcsot még nem forgattam el. Azt elforgattam, majd az eddig meg nem nyomott gombot is megnyomtam, mire egy újabb oldala nyílt ki a kockának, ahol egy újabb érdekes dolgot láthattam. Sajnos azzal nem tudtam mit kezdeni, ezért hagytam is. Megpróbáltam megkeresni a széfet. A könyvespolc középső polcán találtam meg a könyvek mögött. A széf kódja a levélben volt. Elkezdtem jobbra tekerni a gombot, kétszer körbe tekertem, majd 5-nél megállítottam. Utána balra tekertem körbe egyszer és 18-nál állítottam meg, majd jobbra tekertem 28-ig. A széf kinyílt. A napló volt benne – a lapok automatikusan belekerülnek. Átolvasva azt, megtaláltam a labor ajtajának a kódját – 82496 –, illetve továbbiakat tudtam meg a doktor titokzatos kísérleteiről és látogatójáról. A kis polcról ahol a játékok voltak, felvettem a madarat, a kagylókat és a szív alakú kis izét, majd átmentem a gyerekszobába. A földről felvettem a katonát és a hátából kihúztam a kulcsot. A kis asztalon megint találtam néhány napló oldalt, ezeket is elolvastam, majd Amandához fordultam. Megsimogattam, mire elkezdett sírni. Miközben átmentem a konyhába, még felvettem a vekkert. A konyhában felvettem az asztalról a néhány napló oldalt és kivettem a cumisüveget a hűtőszekrényből, majd visszavittem Amandához és odaadtam neki. Egy kicsit megnyugodott cumizás közben. Visszamentem a konyhába és a vitrines könyvespolcról elvettem az iránytűt. Ekkor meghallottam, hogy Amanda felsír és visszarohantam a szobájába. A Gonosz Lény épp akkor rabolta el. Nem várhattam, beléptem én is a térkapuba. Sok időm nem volt a nézelődésre, mert a Gonosz Lény fejbevágott. Amikor magamhoz tértem, egy tengerparton találtam magam."

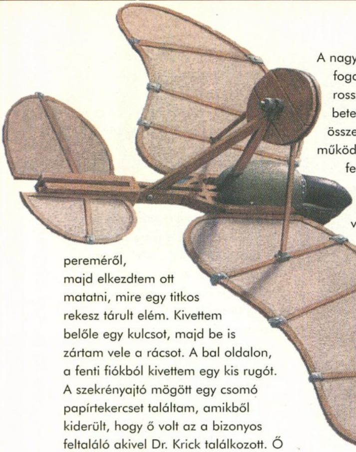
A TENGERPART

„Miután magamhoz tértem a kikötő felé indultam. A parton egy hajóroncs volt, mellette egy üveg. Az üvegben egy segélykérő levelet találtam. Nem tudtam miről van szó, ezért tovább folytattam a kutatást. A kikötő végén, a padlón egy kulcsot találtam. Visszamentem a roncshoz, és magamhoz vettem néhányat a parton található kövek közül. A távolban egy tornyot láttam, ezért arrafelé vettem az utamat. Sajnos a palló fel volt húzva, nem tudtam átkelni. A bal oldali oszlopon megláttam egy elmozdítható kis fedőt, ami alatt egy kulcslyuk tárult elém. A talált kulcsot beletettem, és miután elforgattam egy botkormány került elő. A túloldalon egy kis kampót lehetett vele irányítani – B,L,L,B,B,B,L,J,L,J,L,B,F. Miután sikerült beleakasztanom a horogba, a palló leereszkedett, és átkeltem a toronyba."

A TORONY

„Elindultam felfelé. Az első ajtón bementem jobbra. A folyosó végében egy szoba volt, ahol egy fémmadár dolgozott valamin. Amint meglátott, lehúzott egy kart, és ezzel meggátolta a továbbhaladásomat. Visszafordultam, kimentem és folyatattam felfelé az utamat. Mikor a torony tetejére értem, egy leszálló sas madár állt elém. Gondoltam nem kellene vele ujjat húzni. Ekkor eszembe jutott a kismadár amit felvettem. Felhúztam a katonából kiszedett kulccsal és elengedtem. A kismadár beszállt a kakukkos órába. Meglöktem az ingáját, mire a kismadár kijött és elkezdett csiripelni. A sas erre elszállt. Felmentem és bementem a szobába. Ahogy beléptem, szemben megláttam egy nyitott rácsot, amit rögtön bezártam. Egy csontváz ült egy székben egy íróasztalnál. Az asztal fiókjából kivettem egy „T" alakú kart, s megjelent a korábban látott fémmadár, egy darabig turkált, majd elrepült. A csontváz nyakában volt egy amulett, amit fel is vettem, majd elkezdtem átkutatni az asztalt. A bal oldali fiókban, a tervrajzok között lapozgatva egy kulcsot találtam. A jobb oldali kis fiókban egy csomó kacat volt. Véletlenül lelöktem két kis csavart a





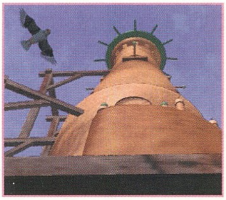
pereméről, majd elkezdtem ott matatni, mire egy titkos rekesz tárult elém. Kivettem belőle egy kulcsot, majd be is zártam vele a rácsot. A bal oldalon, a fenti fiókból kivettem egy kis rugót. A szekrényajtó mögött egy csomó papírtekercset találtam, amikből kiderült, hogy ő volt az a bizonyos feltaláló akivel Dr. Krick találkozott. Ő építette a fémmadarat, aki ellene fordult. Hogy megvédje magát, építette a sasokat. Ő adta a kockát a dokinak, és a kocka egy kristályt tartalmaz, ami ahhoz a fegyverhez kell, amivel meglehet ölni a Gonosz Lényt. A kétfülű vázát a koponya mellé tettem, majd a két kis vázát, a kétfülű váza helyére. Ezután benyúltam a megüresedett helyre és kihúztam a rekeszt. Felvettem az izzószerű dolgot. Az üvegajtó melletti jobb felső fiókot ki tudtam nyitni a papírok között talált kulccsal és valami panelt találtam benne. Úgy gondoltam, hogy ott végeztem, ezért visszamentem abba a szobába, ahol a fémmadár dolgozott. Rohadt dög. Hozzávágtam egy követ, majd amikor megláttam a kart amivel lecsukta a rácsot, azt is megcéloztam és

megdobtam. Sikerült! Amint beléptem a szobába a madár kiugrott az ablakon és elrepült. Ekkor becsuktam a rácsot és bezártam ezt is a kulccsal. Az asztalon volt egy nagy kulcsszerűség. Felvettem a sok kacattal egyetemben. A kis asztalról felvettem a rádiót és áttettem a szerelőasztalra. A géppel kinyitottam a rádió hátulját. A nagy kulccsal kilazítottam a fogaskerekeket, mire kiesett a rossz rész. Ennek a helyére betettem a rugót, majd összeraktam a rádiót. Sikerült, működött a rádió. Visszamentem a feltaláló szobájába. Miután körülnéztem, észrevettem, hogy a bejárati ajtó mellett van egy létra, egy kis antennával. Az összerakott rádióval már könnyű volt leereszteni a létrát. Felmásztam. Egy kilövő állásra bukkantam fent. Találtam két nagy fogaskereket a földön. Az asztalon egy „L” alakú vasdarabon akadt meg a szemem. Természetesen nem hagyhattam ott. Néha már úgy éreztem, hogy kleptomániás vagyok. Az egyik gerendán egy vasra akasztva egy kurblit találtam, gondoltam majd ezzel kell felhúzni a kilövő szerkezetet. Az egyik gerendán volt egy kar, ami le volt rögzítve. Az „L” alakú kulccsal kinyitottam a rögzítést, majd lehúztam a kart. Valami óriási gépdenevér ereszkedett alá. A sínek előtt egy panel volt, ahonnan hiányzott két fogaskerék. Feltettem oda a talált két fogaskereket, majd a középsőbe beleraktam a kurblit. Kb. 10-11-szer jobbra tekertem a kurblit, majd beszálltam az óriás denevérbe. A bal oldali karon található védőt eltoltam, majd meghúztam a kart. A rendszer kilőtte a gépet.”

A TEMPLOM

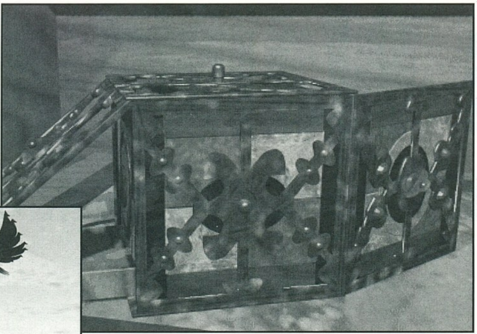
„Rövid repülés után egy templomnál landoltam. A templom előtt egy jellel ellátott,

hatalmas kő volt látható. Megnyomtam, mire egy kis szoba lett látható. Amint beléptem becsukódott az ajtó, és a kis szoba elindult felfelé. Egy lift volt. Három ajtót láttam. Bementem a velem szemben nyíló ajtón. Amint beértem, egy függő gépben egy lány jelent meg. Lyrilnek hívták, és ő vigyázott a templomra. Megkérdezte, hogy hoztunk-e neki valamit. Odaadtam a doktor dolgozószobájában felvett kagylókat. Megköszönte és elbeszélgettem vele a múltról. Mikor már nem tudott újat mondani, kimenetem a teremből és átmentem a jobb oldalon található terembe. Egy nagy „hagyma” volt középen. Miután a két oldalsó csápján lógó csilingelőket megbizgettem, kinyíltak a szemei. Miután megint megbizgettem azokat, kinyílt a hagyma is. Négy kart láttam. Először a legalsót toltam úgy, hogy a vágás legyen elől majd a fölötte lévőt. Ezután megbizgettem a csilingelőket megint és lehúztam a „nagy szemű” kart és megint megbizgettem a csilingelőket. Már csak egy kar maradt. Eltoltam a tekervényes kart is, mire egy nyíláson egy CD lemez gurult ki. Felvettem, majd kimentem a szobából és átmentem a bal oldali szobába. Lyril itt is megjelenik és azt mondja, hogy először meg kell ismernem a világuk történetét. A CD-t beletettem a bal oldalon található gépbe, majd megnyomtam a lila gombot. Egy kis „HoloLyril” jelent meg és elmondta a világ történetét. Egyfajta felkérés volt a Gonosz Lény megölésére, aki e világ elpusztítása után a mi világunkat veszélyeztetné. Szó esik fegyverről is, amit a templom papjai készítettek a szörny elpusztítására. Ennek az alkatrészeit kellett összeszednem, majd összeraknom. Mikor ez megvolt, meg tudtam vele ölni a szörnyet. Visszamentem a középső terembe megmutattam Lyrilnek azt a levelet amit a palackban találtam, mire megértette, hogy a papok már nem jönnek vissza és csak én segíthettem neki a két világ megmentésében. Odaadtam neki a kis kacatokat is. A bal oldalon volt egy irányítópult. Odamentem és megnéztem mit irányít, amikor megjelent a gépmadár és nekitámadt Lyrilnek. Az elektromágnest – ugyanis azt irányította a gép – a madár fölé irányítottam és amikor alάment aktiváltam. Elkaptam a dögöt. Lyril ekkor már teljesen megbízott bennem és azt mondta, hogy körbejárhatom a templomot, csak a tiltott szobákba nem mehetek be. Kikérdeztem Lyrilt rendesen, majd amikor már nem tudott újat mondani, odamentem a szoba közepén található karhoz. Miután lehúztam, egy hatalmas terembe érkeztem. Átkutattam mindent és amit csak lehettet felvettem – a legfontosabb az Ion fegyver terve, a szarvas fej alakú izé

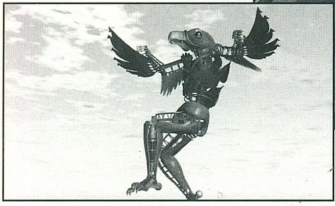


és az elektromos panel (ezek a fegyver 1. és 2. részei) –, majd visszamentem a karhoz és kétszer előrenyomtam. A legfelső terembe vitt a lift. Itt egy nagy irányító asztalt és három generátort láttam. A bal oldali mellett a vezeték ki volt húzva, ezért visszadugtam, majd odamentem az irányító asztalhoz. A bal oldalán volt négy monitor. Itt a jobb oldali kart felnyomtam, mire áram alá került a pult. A négy gombbal bekapcsoltam a négy monitort. Átmentem az irányítópult jobb oldalára. A gombbal bekapcsoltam a monitort, majd a két tekerővel beállítottam a torony képét, amikor az a szoba látszott, ahol gépmadár dolgozott. A kis morzegombbal fixáltam a célkoordinátákat, majd a pult közepéhez mentem és lenéztem a főirányító egységre. A gombbal bekapcsoltam a monitort és a négy tekerővel a négy vonal metszéspontját a kör közepére irányítottam. Elhúztam a bal oldali nagy kart, majd a jobb oldalit is. A pulpitus a terem közepére ment, majd kinyílt a kupola. Ezután a jobb oldalon fent található két kis kurblit lehúztam, majd a fent középen

található kart is elhúztam. Amikor a mutató a piros sáv közelébe ért, visszatoltam a kart. Az alsó kart elhúztam, mire megnyílt a térkapu. Mielőtt még beléptem volna Lyril sok szerencsét kívánt, majd eltűntem a kapu túloldalán."



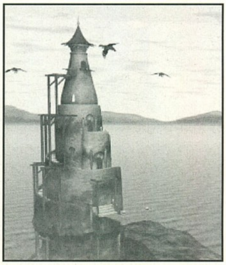
A TORONY



„A gépmadár szobájánál kötöttem ki. Jobbra volt egy kis lejáró, ahol le is mentem. Egy kikötőbe jutottam, ahol egy tengeralattjáró állt. Odamentem a daruhoz és az irányítókarok segítségével a két súlyt a nagy tálcára raktam, majd a földből kiálló kis kampót felhúztam. A kijáratot lezáró rács felemelkedett. Odamentem a tengeralattjárónál lévő kis bodegához és a kereket elkezdtem tekerni. A híd áttolódott a hajóhoz. Ekkor a kampót beakasztottam a kerékbe, és gond nélkül átmentem a hajóra. Lemásztam, és egyenest a kormányosi fülkébe mentem. A kormány melletti kis kulcsot eltekertem, mire a műszerfal áram alá került. A „T" alakú kart, amit a halott tudós szobájában vettem fel, betekertem a jobb oldalon látható kis karcsonkba. Ezután elcsavartam a bal oldalon található kulcsok közül a legfelsőt és a jobb oldalon is a jobb oldalit. Ekkor megfordultam és visszamentem a feljáróhoz. A szemben levő ajtót kinyitottam. A motorház. A kart elhúztam, mire a motor beindult. Visszamentem a kormányosi fülkébe. A bal oldalon található maradék két kulcsot is elfordítottam, majd visszamentem a navigációs pulthoz, ahol egy nagy szemre emlékeztető dolog volt a navigációs computer. Erre ráklikkelve egy térkép jött elő. Ott kiválasztottam a kis szigetet, majd a mellette levő kis gépen megnyomtam az Enter gombot. Miután ez megvolt elindultam előre, a kormányosi állás felé. Balra volt látható a ballaszt irányítópult. Ott a két kart lehúztam, majd először a bal oldali tekerőt eltekertem. Amikor a vízszint a sötétkékkel jelzett részhez ért, a jobb oldalit is eltekertem. A hajó lemerült. Visszamentem a kormányosi fülkébe és a korábban betekert kart előre nyomtam. A hajó megindult az Erőd felé."

AZ ERŐD

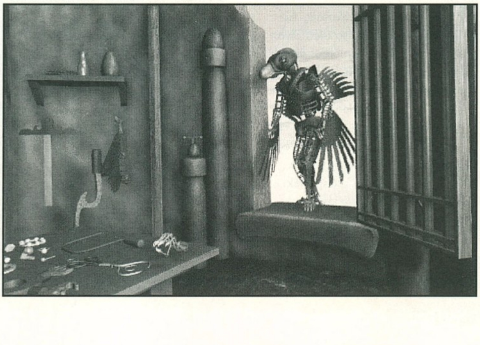
„Amikor kimásztam a tengeralattjáróból, észrevettem egy horgászbotot, ami épp kapást jelzett. Odamentem és levettem róla a halat. Bementem az egyetlen lehetséges bejáraton az ácsműhelybe. Itt további két kijáratot találtam. Az egyik egy sötét szobába vezetett, ahol a csatornán nem tudtam átkelni, a másik géphez. A gép bal oldalán volt egy kar, amit megnyomtam, és a gumiszalagos henger ekkor csatlakozott a nagy géphez, úgy, hogy egy fogaskereket tolt a gépéhez. Ekkor odamentem a nagy géphez, és a tekerővel kitekertem az széltorony tetejét, majd amikor az kint volt, a kart hátrahúzva beindítottam a gépet. Visszamentem a műhelybe, ahol egy ablak volt látható. Kinéztem rajta és láttam, hogy a Gonosz Lény egy hallal szórakozik, és egy másik szörnyet ingerel. Ennyi elég is volt. A szobában található fűrészekkel annyi fát vágtam fel, amennyit csak magamhoz tudtam venni (2 hosszú, 8 kicsi), majd visszamentem a szélgéphez. Itt továbbmentem felfelé, míg egy toronyszobába nem jutottam. Egy szobor volt a közepén. Tüzetesebben megvizsgálva észrevettem egy rekeszt az alján, amit egy kulccsal lehetett kinyitni. Mivel ez nem volt nekem, felmásztam a toronyba. Egy horog lógott le, amire felakasztottam a halat, és visszamentem a műhelybe. Itt az ablakon megint kinéztem, és láttam, amint a szörny jobbra kimegy a képernyőről. Ekkor berohantam a sötét szobába és a pallókat ledobálva összedobtam egy hidat, és átrohantam rajta. Egy öntödébe jutottam. Az egyik asztalon volt egy kulcs, felvettem, majd felrohantam a toronyba. Láttam, hogy a másik toronyba a szörny a hallal szórakozik. Az ágyú rögzítőszegét kihúztam és ráállítottam az ágyút a szörnyre. Megtöltöttem, bedugtam a kanócot a helyére és az öngyújtómmal meggyújtottam. Szegény szörny csúfos véget ért. Visszarohantam a másik toronyba a szoborhoz, és kulccsal kinyitottam a rekeszt. Kivettem az Ion fegyver 3. darabját. Visszamentem a tengeralattjáróba, a navigációs géphez. Néhány tekercstartó van mellette. Az egyikben egy összetekert térképet találtam két koordinátával. Ezeket beütöttem a gépbe, majd a korábban megismert módon elindítottam a hajót a papok hajójának roncsa felé...



A játék hosszára való tekintettel itt sajnos azt kell mondanom, hogy a továbbiakat csak a következő számban fogjátok megtudni.

A Lighthouse egy nagyon izgalmas és nehéz kalandjáték, amivel hosszú időre le akarta kötni a játékosokat a Sierra. Már most megjegyzem, hogy a készítésekor nem a kezdő kalandozókra gondoltak, mert a puzzle-ok nagyon nehezek és türelem igényesek – bevallom ezeknél nekem is volt némi segítségem –, de a sok fáradtságot, mindenféleképpen meghálálja a játék. Fantasztikusan szép grafikája egy eléggé „mechanikus" világot mutat be nekünk. A zenéje majdnem, hogy egyedülállóan jó. Külön öröm, hogy fut Dos alatt. Nyugodtan ajánlom mindenkinek aki egy kis fejtörést szeretne!

Mr. T.

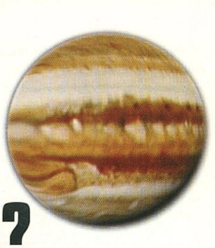


PC GURU

84%

Nagyon szép és nagyon nehéz, igazi kalandjáték

Gene Wars



Állati fegyverek = fegyverállatok?

BULLFROG
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 10MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Az idő sok ezer éves távlatában az Ethereal faj egy felderítő hajója új, ismeretlen területre tévedt. Mivel e faj különlegesen békeszerető, kutatóik megdöbbenten tapasztalták, hogy az univerzumnak ebben a szegletében háborúk dúlják fel a bolygók békéjét. Ahogy mind mélyebbre hatoltak a csillagrendszerbe megfigyelték, hogy a harcok négy faj között folynak. A vad Earthling; az alattomos és ravasz

Saurian; a sunyi Bohemian, és a könyörtelen Schnozzoid nép ki tudja mióta vívta már soha véget nem érő háborúit, de egyikük sem tudott felülkerekedni a másik három fajon. Ekkor a mániákusan a békéhez ragaszkodó Ethereal parancsnok kisebb konfliktusok és bebörtönzések árán meggyőzte a népek vezetőit, hogy nem jól van ez így. Ezután elvette fegyvereiket és adott nekik egy lehetőséget. Minden nép egy-egy csoportját visszaengedi szép sorban a bolygókra és egyfajta versenyre hívja őket. Aki a legjobban teljesíti az általa megadott feladatokat, (hangsúlyosan a megtépázott bolygók ökoszisztémájának helyreállítását) az szabadságot és hatalmat kap. A béke követei azonban nem számoltak e népek találékonyságával. A bolygón mindegyik nép hamar feltalálta magát. Igaz, nem voltak fegyvereik, de voltak kutatóik, mérnökeik, bontanikusaik és genetikusaik. Az élővilág tanulmányozása után olyan lényeket kezdtek el termelni, melyek „véletlenül" pont az ellenfeleikre támadtak. Így a kezük tiszta maradt, ám a háború észrevétlenül folytatódhatott tovább...

Ha egyetlen mondatban kellene bemutatnom a Bullfrog legújabb játékát, csupán ennyit mondanék: Nehéz, újszerű háborús játék fegyverek nélkül, némi isteni hatalommal és finom humorral. Ez az újszerűség már önmagában is figyelemre méltó, ám mindehhez csodálatos SVGA grafika és fantasztikus hangulatot sugárzó hanghatások is párosulnak. A Populous alkotói úgy tűnt ez alkalommal igazán kitettek magukért, ezért lázasan vetettem magam a program tesztelésébe. A korlátozott idő miatt ugyan még nem arattam mindent elsöprő győzelmet, de eddigi tapasztalataimat szívesen megosztom veletek.

A játék introját egyszer feltétlenül érdemes megnézni, aztán belevetheted magad a sűrűjébe. Semmiféle nehézségi fokozat vagy faj választás nincsen. Csak a zenét és a hanghatásokat tudod szabályozni. Akinek nem tetszik a program saját

zenéje, az options menü feltűnése után már nyugodtan betehet egy másik audio CD-t a drive-ba (vagy ki is lehet kapcsolni).

KEZELÉS, IRÁNYÍTÁS

Az első bolygó az Exceland. A feladat egyszerű, mindössze egy kisebb bázist kell létrehozni (1 extractor, 1 distributor és 3 photon processor) és a genetikusnak információt kell gyűjtenie az öszvérekről (mule). A küldetés elfogadása után feltűnő képernyő az egyetlen kezelőfelület. Minden itt van és lesz. A legnagyobb részt (jobbra) a

játéktér foglalja el. Itt zajlanak az építkezések, a harcok, a kitermelés, egyszóval minden. A bal oldalon mindenféle kijelzők és ablakok sorakoznak. Legfelül egy változó görbe mutatja az átlagos energiatermelést. Ha ez túlságosan kevés, akkor újabb energia-átalakítókra vagy a már meglévő szolgáltatók átalakítására van szükség. Ez alatt egy grafikon jelzi (score-o-rama) az elért pontokat. A rózsaszín oszlop jelzi a Te teljesítményedet. Az értékelést az időről-időre érkező Ethereal „felügyelők" végzik. A grafikon alatt elhelyezkedő sávos kijelző mutatja, jó irányban haladsz-e. Az alsó, zöld sáv a pozitív, a felső piros a negatív tartományt mutatja. Ha a zöld oszlopocskák megtelnek (villog), akkor a következő Ethereal űrhajó egy monolitot tesz le. Ha ezt valamelyik specialistád megérinti, akkor „szintet lép"; hatékonyabban, gyorsabban fog dolgozni és a fizikuma is erősödik. Ezért érdemes majd a későbbi küldetések során (5. pályától) a teljes specialista készlettel dolgozni. Így mindenki tud fejlődni és remélhetőleg a végjátéknál nem lesz gond.

A kijelzők mellett jobbra található a kicsinyített térkép. Itt jobb klikkre bárhova gyorsan válthatsz a játéktérben és a specialisták, illetve lények célpontját is megadhatod itt. Inkább haladáshoz, felderítéshez érdemes használni, pl. támadási felület kijelölésére nem igazán alkalmas.

A játékban mindennek az alapanyaga a goop. Ebből készülnek az épületek, a kreatúrák, a fejlesztések. Az anyag beszerzése elég sokféleképpen megoldható. A bázis goop készleteit a térkép alatti szám jelzi. A mellette található kör telítettsége jelzi, hogy a tárolókapacitás mennyire van kihasználva. Ha a kör telített, akkor új tárolókat kell építeni, hogy legyen hová tenni az értékes anyagot.

A kezelőablak középső részében foglalnak helyet a specialiták. Számuk maximum öt lehet. Az egyes kutatókra klikkelve mindenféle speciális utasításokat lehet kiadni, de erről majd később. A lényeg, hogy a csapatodat innen érheted el. Emellett van a radar. Ez jelzi, hogy jön-e vagy a bolygó felett lebeg-e az Ethereal-ok megfigyelő csoportja.

Már csak néhány kijelző és gomb van hátra a bal alsó részben. A kis piros gomb a választott dolgot aktiválja, illetve deaktiválja. Ez egyenértékű a bal és a jobb klikkel, ami lényegesen könnyebb. A kör alakú ablakban mindig látható a választott dolog képe és mellette a neve is. Akár épületekről, akár lényekről legyen szó, kis színes sávok mutatják a fizikai állapotát, az erejét, a tartalmát. Ez utóbbi értelemszerűen specifikusan értendő, tehát pl. a botanikusnál a nála lévő magmennyiség lesz a „tartalom", míg a distibutor-nál az éppen átfolyó energiamennyiség.

Ha hiszitek, ha nem mindössze ennyi elég a játék irányításához. A bal gomb nyomvatartásával itt is lehet zónát húzni, meggyorsítva ezzel az különféle élőlények kijelölését. Az ALT vagy a CTRL megnyomásával pedig szelektálhatod, hogy parancsod a lényeket vagy a specialistákat érinti.

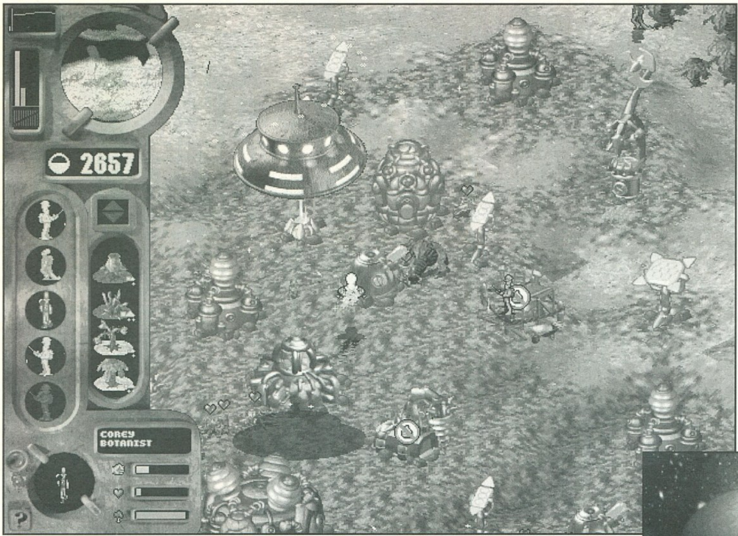
SPECIALISTÁK

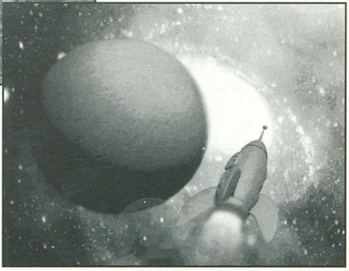
A mérnök (engineer). A csapat egyik legfontosabb tagja és a leggyakoribb támadási célpont. Ő építi, javítja és korszerűsíti az épületeket. Ő maga a támadó lényekkel szemben teljesen védtelen, maximum segítségért tud kiáltozni, ha bajban van. A magasabb tapasztalati szintű építész gyorsabban dolgozik és erősebb is.

A botanikus. A látszólag egyszerű és elsőre jelentéktelennek tűnő munka kulcsfontosságú. A magok gyűjtögetése és a különféle növényfajták megismerése a bolygóközi kertész feladata. A botanikus telepítheti a növényeket a bázis közelébe, a lények táplálására és a goop biztosítására. Sajnos ő is védtelen, pedig sokszor elég messzire el kell kalandoznia a többiektől a gyűjtögetéshez. Esetleg érdemes vele küldeni egy-két öszvért (ha kibírják az utat) vagy egy ranger-t.

A ranger. (Egyszerűen nem találtam a megfelelőbb szót mint az eredeti.) Neki van bénító fegyvere, ezért nehezebben sebezhető. Ezen felül képes a köré vezényelt „nyájnak" parancsokat sugározni. A kijelölt övezetben (a tapasztalati szinttel egyenes arányban nő e zóna nagysága) sugározhatja a következő parancsokat: 1. egyetek, gyógyuljatok (kés, villa), 2. bőszüljetek, fejlődjenek harci képességeitek (kardok), 3. Sokasodjatok, szaporodjatok (szív). Vigyázz! Ez utóbbi parancs hatására, ha a kijelölt zónában több faj egyedei is tartózkodnak, nem feltétlenül szükséges mutánsokat hozhatsz létre.

A genetikus. A szintén bénító fegyverrel ellátott kutató tanulmányozza a bolygók faunáját. Ő keresi és tanulmányozza az új fajokat. Ha talál ilyet, rögtön nagyító végre kapja és





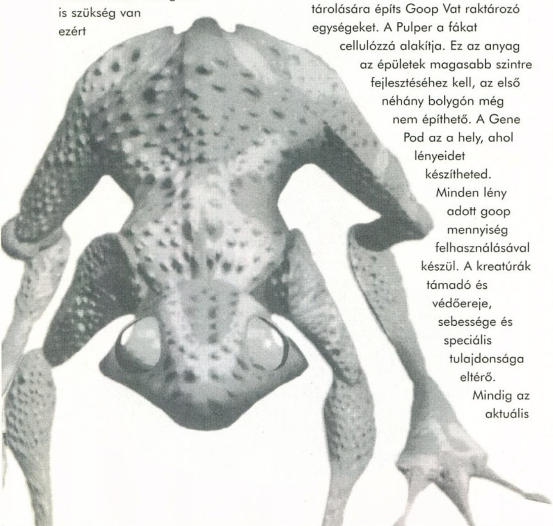
addig fürkészi, míg meg nem ismeri (százalékos kiértékelés jelzi a megismerés szintjét) vagy az alany bele nem pusztul. A genetikus emellett képes társai gyógyítására is.

ÉPÜLETEK, KREATÚRÁK, NÖVÉNYEK

A mérnökök első műve az Extractor. Ez a fúróberendezés a földből kitermelt ásványokat goop-pá alakítja. A bányászathoz természetesen energiára is szükség van ezért a következő lépés a Distributor megépítése. Ez a generátoroktól a közeli építményekhez közvetíti az energiát. Az elosztó központok számára az áramot a Photon processor, a Spectral Sponge, a Rotator vagy egyéb energia-átalakító berendezés szolgáltatja. A következő lépésként készülhet a Recycling Plant, ami a kitermelt növényeket és az elhullott állatok tetemeit alakítja át, növelve ezzel a goop mennyiségét. Az öszvérek ezen a téren a leghasznosabb munkások. A goop tárolására építs Goop Vat raktározó egységeket. A Pulper a fákat cellulózzá alakítja. Ez az anyag az épületek magasabb szintre fejlesztéséhez kell, az első néhány bolygón még nem építhető. A Gene Pod az a hely, ahol lényeidet készítheted. Minden lény adott goop mennyiség felhasználával készül. A kreatúrák támadó és védőereje, sebessége és speciális tulajdonsága eltérő. Mindig az aktuális feladatnak megfelelő állatokat hozz létre. Ha ezt az épületet fejleszted, akkor erősebb és fejlettebb kreatúrákat készíthetsz, de az átépítés alatt a létesítmény nem üzemel. Az ötödik pályától leszállópályát (Landing Pad) is építhetsz. Itt váltogathatod a specialista készleteidet. Ez nagyon jó, mert a legtöbb küldetésnél a kezdeti szakaszban nagyobb szükség van egy bizonyos típusú specialistára pl. botanikusokra, ám később másik munkás kell pl. mérnök. Emellett a már említett szintlépések miatt is érdemes cserélgetni. Ezek funkcióját mindig megtudod az adott küldetésnél. Az itt felsorolt alap épülettípusok után már speciális épületek következnek pl. pajzsgeneráló, generátor, stb.

A bolygók élővilága a fegyverkészleted. Eleinte csak az öszvérekre támaszkodhatsz. Ez az egyébként rendkívül hasznos faj a legelterjedtebb. Közepes harcosok, de nagyon jó munkások. Az esélyegyenlőség viszont biztosítva van, ellenfeleid is mindig ugyanolyan lényekkel dolgoznak. Később megjelennek a rákok, a madarak, a mindenféle mutánsok is. Az egyes fajok speciálisképességeinek felderítése a genetikus feladata, az info ablak pedig számodra is elmondja mindazt ami hasznos. Ne felejtsd el a létrehozott lényeket irányítani, gondozni!

A növények megismerése rendkívül fontos. Olykor zord, jeges, szeles mezőkön, máskor mocsaras tájon kell életben maradnod neked és lényeidnek. Ezért a különböző fák és bokrok ismerete az élet ára lehet, nem is beszélve a goop forrásról. Olykor a botanikusok által hozott magmennyiség a teljes készleted és kétségbeejtő ha az egész növényállomány elpusztul. Az info ablakban olvasd el és jegyezd meg jól minden növény jellemzőjét!



„Azt, amit már tudsz, próbáld meg jól felhasználni a gyakorlatban; s ha így teszel, idővel fölfeded majd a rejtett dolgokat, amelyekre kíváncsi vagy. Hasznosítsd, amit tudsz, és ez segít majd tisztázni, amit még nem ismersz.“

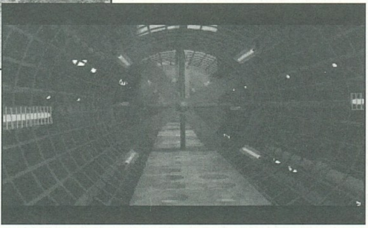
Rembrandt

BOLYGÓK, STRATÉGIÁK

Mindegyik küldetésnél elsőrendű szabály, hogy csak a feladatra összpontosíts és ne vessz el a részletekben. Nem kell iszonyatos kitermelésre állni, ha ez a feladathoz nem is szükséges, mert csak pazarlod a drága goop-ot!

Az első bolygó feladatát már elmondtam. A megfelelő épületek megépítése után vége is a

küldetésnek. A Krell bolygón a feladat mindössze annyi, hogy meg kell duplázni az öszvérállományt és újratelepíteni a növényeket. Az Ethereal csoport ki fog jelölni számodra egy zónát, ahová el kell terelgetned az öszvéreket, hogy lássák, megoldottad a feladatot. Itt már gyakorolhatod a botanikus finom munkáját (gyűjt, ültet), óvatosan közelítve a zóna felé. Használd a ranger speciális képességeit! A Madami felszínén az erdők fáiból és az elhullott állatok maradványaiból kell ezernégyszáz egységnyi goop-ot termelned. Ehhez szükség lesz néhány tárolóra is. Csak annyi öszvért termelj, amennyi képes megvédeni a bázist és ellátni a fakitermelés feladatát. A jelszó: csak takarékosan bánj a készleteiddel és ne támadj. Nagyon gyorsan meg lehet csinálni, de azért érdemes kicsit körülnézni, mert lesz néhány új növényfaj. A Roachon két zónát kell benépesíteni. Az egyikben öszvérek legelésszenek, a másikhoz elvileg bármelyik növény megfelel. Persze ugyanezt a küldetést kapta az ellenfél is, így itt már elkerülhetetlenek az összecsapások. A Brown bolygó az első, ahol már egyedül kell kiválasztanod a team-et is. Ha minden igaz itt találkozol először a rákokkal és lesz néhány új növényfaj is. A következő bolygók feladatai (Lunacon, Oid, Fushon) mind rutinod növelésére szolgálnak. Új épületeket készíthetsz és tovább fejlesztheted a régieket. Az Oid bolygó feladata nagyon érdekes. Nincs építkezés. Adott számú állattal (öszvér és rák) indulsz, hogy benépesítsd a két kijelölt zónát. A feladat megoldásának kulcsa a botanikusok és a ranger kezébe van. Két-két specialistával és az elkülönített állatfajokkal érdemes elindulni a zónák felé. Lassan, biztonságosan. Nagyon vigyázz hogy ne hozz létre mutánsokat! A látszólag könnyű pálya sok dologra megtaníthat, én nagyon élveztem. A kilencedik bolygó a Vergon. Itt már szükséged lesz az összes eddig szerzett tapasztalatra. A győzelemhez meg kell semmisítened az ellenfél bázisát, ami nem lesz könnyű, mert mire megengedheted magadnak a támadást, már lesz pajzsa. Szánj időt a megerősödésre, ami nem is lesz olyan könnyű a folyamatos támadások miatt. Majd az ellenfél közelében létesített kisebb, szintén pajzzsal védett bázisról támadj. Ehhez elég nagy goop-készlet kell. Ha sikerült elpusztítani a Shield Generator-t és a Gene Pod-ot, akkor nyert ügyed van. Külön öröm, ha sikerül az ellenfél néhány profi specialistáját is eltenni láb alól.



Nos eddig idáig jutottam. Most a Pylon van soron, ahol egyből belecsöppensz a dolgok sűrűjébe. Szinte azonnali rohamokra számíthatsz és a földünkön oly kedves madarak itt meglehetősen sok borsot törhetnek az orrod alá. A nyerő stratégiát még nem tudom, de végre kezd a dolog pezsegni; buli van!

NÉHÁNY TIPP

– A T lenyomásával átlátszóvá teheted az épületeket! Így könnyebben irányíthatod és kijelölheted a bázison tartózkodó lényeket és az ellenséges, épületeidet romboló célpontokat is.

– A Pulper nem helyettesítheti a Recycling Plant feladatát!

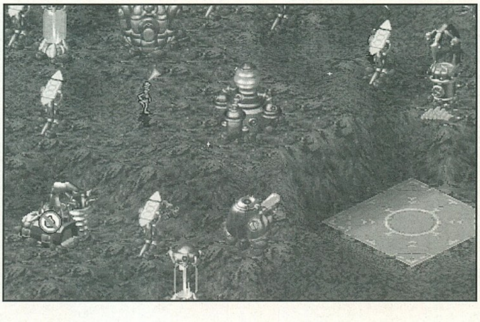
– A hibridektől legkönnyebben úgy szabadulhatsz meg, hogy elküldöd őket jó messzire, felderíteni. Ha folyamatosan mozgásban tartod őket, nem lesz idejük táplálkozni és elpusztulnak. Nem túl humánus igaz, de a játékban nem is vagyunk humanoidok.

– Használd ki, hogy a rákok átúszhatnak a vízen. Kiválók felderítésre is, csak hagyj nekik időt az étkezésre is.

VÉGSZÓ

Ennyi lett volna nagyjából a leírás, bár gondolom még várnak ránk nagy „csaták". Nem akarom az egekig magasztalni a játékot, de tényleg nagyon jó. Sok negatívumot nem lehet róla elmondani, de az a két dolog, amit hiányoltam sokat dobott volna az értékelésnél. Egyrészt nem lehet újrakezdeni a küldetéseket. Ha a mit sem sejtő játékos a kutatások hevében megfeledkezik a mentésről és esetleg valamelyik bolygón hibázik, bizony kezdheti az egészet elölről! Ezért ajánlom minden pálya legeslegelején csináljatok egy biztonsági mentést (sőt még jobb az előző pálya megnyerése előtti pillanatokat eltalálni). Másrészt jó lett volna egy sebességszabályozó lehetőség is, mert így a tizedik pálya magaslatában már nem sok idő van nézelődni, pedig én szeretnék... Ettől függetlenül szerintem ez a program ismét a legnagyobbak közé emelheti a Bullfrog nevét.

Lily



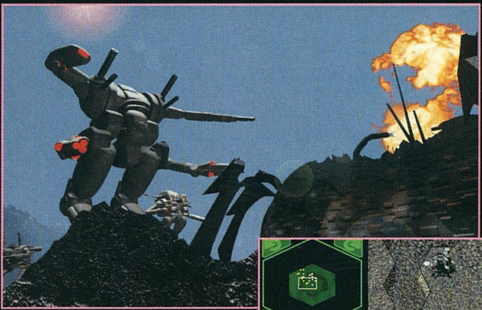
PC GURU

88%

Fegyverek nélküli háború profiknak és ínyenceknek.

Mission Force: Cyberstorm

SIERRA
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 36MB HD, MOUSE SoundBlaster comp.



Nincs igazán nagy gyakorlatom az óriásrobotos játékokban, de ezt a stratégiát már elég régóta vártam.

A hatszöges stílus mindig is az egyik kedvencem volt és azt hittem, hogy most is valami Panzer vagy Battle Isle 2 élményben lesz részem. Előre szeretném leszögezni, hogy szó sincs ilyesmiről, sajnos messze nem ér a nagy elődök nyomdokaiba. Persze jól is néznénk ki, ha minden játék jobb lenne az előzőnél, hol maradna akkor a nosztalgia. Az első problémám a Win95. Ez persze csak olyan mondvacsinált ok, hiszen nálam semmi problémát nem okozott a rendszer. Persze korántsem biztos, hogy a minimumnak kikiáltott DX2-66 is olyan finom játékmenetet biztosítana. Már most kezdem látni a sötét jövőt, melyben a 16 MB RAM már nem lesz elég az ilyen programoknak sem. Mivel mostanában ilyen olcsó a RAM, ezért erősen tanácsolom mindenkinek, hogy rakjon a gépébe még legalább nyolcat.

Igaz ugyan, hogy futnak a programok, de azért egy-kettő már elkezdte kerregtetni a winchestert. Hangsúlyozom, hogy ezt eddig csak Win 95 alatt észleltem, a DOS-os felhasználónak tehát egyelőre még nincs mitől tartaniuk. A játék egyébként a Sierra szárnyai alatt látta meg a napvilágot és az Earthsiege univerzumba repít el minket.

Ismét feltűnnek a színen az ismerős Herc-ek, a Demon-ok, a Shadow-k és társaik. Mikor elkezdtem a tesztelést elég nagy reményekkel indultam, de rá kellett jönnöm, hogy ismét nem jött be a Sierra-nak a várva-várt nagy dobás.

Valami átok ülhet ezen a cégen, hiszen a sikerek eléggé elkerülik őket. Mindig jók a játékaik, de kevés kivételtől eltekintve (Gabriel Knight 2) mindig lemaradnak a csúcsról. Így volt ez az Earthsiege 2-nél, a Silent Thunder-nél, de gondolom sokan emlékeznek még a Phantasmagoria viszonylagos bukására is.

Tudom, most Del a szívéhez kap és lefordul a székről, de ez akkor is igaz. Nagyon remélem, hogy a Larry 7 kivétel lesz.

A játékba zászlós rangban lépünk be. Egyébként 14 rangot érhetünk el. Ennek többféle jelentősége is van. Minden rang egy-egy technikai szintet is jelent. Szintlépéskor tehát nem árt ellenőrizni a technikai felszerelésünket, mivel könnyedén előfordulhat, hogy egy jobb pajzsgenerátor vár minket. Magasabb szinten persze több robotot és Bloderm-t vehetünk.

Fontos alapszabály, hogy mindig a legjobb felszerelést vigyük a csatába. Kezdetben még elbohóckodhatunk a könnyűgyalogságunkkal, később könnyedén összeakadhatunk olyanokkal, akik egyetlen lövéssel végezhetnek velük.

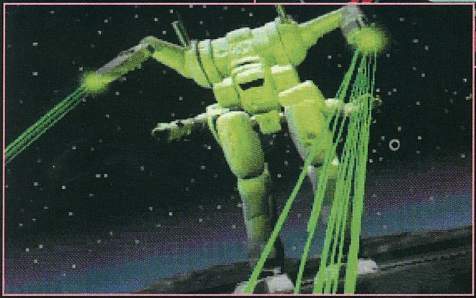
Ezeket tehát amint csak lehetőségünk adódik cseréljük le. Az eddigi tapasztalataim alapján semmiféle hátrányt nem fogunk szenvedni, ha mindig a legdrágább robotokkal töltjük fel a létszámot.

Az igaz, hogy ezek általában sokkal lassabbak, de jóval hatékonyabb fegyverek és felszerelés is fér el rajtuk. A pénz nem igazán lesz probléma a játékban, mivel végtelen számú küldetés áll rendelkezésünkre. A parancsnoki hídon választhatjuk ki a küldetés típusát. A legegyszerűbbek a bányász küldetések. Ilyenkor nem árt, ha fel van szerelve legalább az egyik robotunk exkavátorral. Minden tonna ércért külön jutalmat kapunk, sőt még a kilőtt ellenséges Cyborg-ért is

Specter

kapunk fejpénzt. Vigyázzunk, mert az eszkavátort a bányászat előtt be kell kapcsolni. Azután már csak rá kell gyalogolnunk az ércmezőkre. A felderítő jellegű küldetéseket nem igazán szeretem. Itt az ellenség bázisát kell kikémlelnünk, de elég macerás a dolog.

Sokkal kellemesebbek azok a feladatok, ahol meg kell védenünk egy bázist vagy területet. Ilyenkor ugyanis az ellenfelek házhoz jönnek. Nem kell mozognunk, sőt még fedezékbe is húzódhatunk. Ajánlatos kihasználni a fák és cserjék által nyújtott természetes sáncokat. Egy jobb egérklikk sok mindent elárul az adott terület tulajdonságairól. Az egész játék három nagy fejezetre van beosztva. Mindegyik részt bármikor befejezhetjük, feltéve, ha vagyunk



olyan erősek, hogy megsemmisítsük az adott rendszerben található Cybrid főbázist. Ez a veszély azonban egy ideig nem fenyeget, mivel elég erős ellenállásban lesz részünk ezeknél a küldetéseknél. Nem árt azt sem megnézni, hogy mennyi pénzt kapunk egy-egy küldetésért, hiszen a számláinkat nekünk is ki kell fizetnünk.

HERC MANAGEMENT

Természetesen a régi leselejtezendő robotokat el tudjuk adni és az abból befolyt összegen fejleszthetünk. Az egyik legfontosabb felszerelési tárgy a hajtómű. Hiába van felfegyverezve egy robot a legmodernebb egységekkel, ha meg sem tud mozdulni.

Nem árt a robot lábait is megerősíteni, hiszen ha kilövik mindkét lábunkat, akkor kalap-kabát. A küldetés kiválasztásakor kapunk egy rövid eligazítást, melyben szerepelnek az adott bolygó paraméterei is. Ezt nem árt tüzetesen áttanulmányozni, mivel nem túl szerencsés ha ott derül ki, hogy egy fajta fegyver nem működik azon a bolygón.

Persze egy ilyen stratégia játékban a legfontosabb szerepet a fegyverzet kapja. Több csoportba lettek beosztva. Léteznek lézerek, rakéták, plazmák, géppuskák és még jó néhány futurisztikus kategória.

Bizonyos fegyvereket csak adott pontokra lehet felszerelni. Egy fegyverfajta kétféle sebzést okoz. Az egyik hatás az csak a Herc pajzsát kapja szét. Vannak azonban olyanok is, amelyek már a páncélzatot teszik tönkre. Később lesz olyan is, amelyik egyszerre pusztítja mindkettőt.

Arachnus

A robotunk fegyverzetének kiválasztásakor ügyeljünk arra, hogy ne csak a pajzsrontó arzenált erősítsük. Ilyenkor ugyanis leszedhetjük a pajzsát teljesen, de a páncélzatát meg sem karcoljuk. Ezenkívül nem árt figyelemmel kísérni a hatótávolságot. Alapszabály, hogy messzire elég pontatlanul tüzelnek a harcosok. Van olyan fegyver, amelyiket csak két lépés távolságból használhatunk. Ezek általában elég jól el is találják az ellenséget. A gond csak az velük, hogy ha nem pusztítjuk el az összest abban a körben, akkor minket is szétdurrantanak a következő körben.

Az első részben rakjunk két erős pajzsbontó EMP Beamer-t a karokra, majd szereljünk fel két rakétatartályt is. Vészhelyzetben pedig alkalmazzuk az ELF Chain rendszereket. Ezzel a kombinációval sikeresen meg lehet nyerni az első komoly csatát.

Ezenkívül kiegészítő berendezések egész sorát rakhatjuk még a gépre. Én leginkább azokat szeretem, amelyek megnövelik a mozgáspontjaimat. Nincs kellemetlenebb, mint ha nem érek el egy legyengített ellenfelet. Hasznos holmik még azok a ketyerék is, amelyek csökkentik annak az esélyét, hogy eltaláljanak minket. Persze jó néhány ilyen bigyó akad még, mindenki döntse el saját mag, hogy mit is szeretne a gépére.

BIODERMEK

A másik elég érdekes rész. Ebben az orvosi részlegben képezhetjük ki a pilótáinkat. Génmanipulációval

FEGYVEREK		SHADOW	REMORA	SENSEI	OGRE	GIANT	DEMON	REAPER	JUGGERNAUT
LASER	SE400 Cannon	+	+	+	+	-	+	+	+
	SC400 Compression	+	+	+	+	-	+	+	+
	SP500 Lt. Pulse	+	+	+	+	-	+	+	+
	SE660 Cannon	-	-	-	+	-	+	+	+
	SE1000 Cannon	-	-	-	+	-	+	+	+
	SC1000 Compression	-	-	-	+	-	+	+	+
	SP750 Std. Pulse	-	-	-	+	-	+	+	+
	SE700 Gatling	-	-	-	+	-	+	+	+
	SP800 Gatling	-	-	-	+	-	+	-	-
	SP800 Pulse Gatling	-	-	-	-	-	+	+	+
	SP1200 Magna Pulse	-	-	-	-	-	+	+	+
	Lt. Comp. Blaster	+	-	-	+	-	+	+	+
	Hvy. Comp. Blaster	-	-	-	-	-	+	+	+
	Blast Mortar	-	-	-	-	+	-	-	+
	SCX Hvy. Comp.	-	-	-	-	-	+	+	+
MISSILE	SP	+	+	+	-	-	+	+	+
	SG	-	-	+	-	-	+	+	+
	HOG	+	+	+	-	-	+	+	+
	Micro	+	+	+	-	-	+	+	+
	Saturation	-	-	+	-	-	+	+	+
	Hvy. Saturation	-	-	-	-	-	+	+	+
	H-K Rapid	-	-	+	-	-	+	+	+
	Hunter-Killer	-	-	-	-	-	+	+	+
	Rapid Saturation Rocket	-	-	+	-	-	+	+	+
	SP2 Heavy	-	-	+	-	-	+	+	+
	MY	-	-	+	-	-	+	+	+
	Jihad	-	-	+	-	-	+	+	+
	SP-X Rapid	-	-	+	-	-	+	+	+
	Katyusha-Z Rocket	-	-	+	-	-	+	+	+
CANNON	20mm Auto	-	+	+	+	+	-	+	+
	50mm Auto	-	+	+	+	+	-	+	+
	30mm Chain Gun	-	+	+	+	+	-	-	+
	40mm Ranger	-	-	-	-	+	-	-	+
	90mm Accel.	-	+	+	+	-	-	-	+
	100mm Accel. Chain Gun	-	+	+	+	-	-	-	+
	120mm Auto	-	-	+	-	+	-	-	+
	200mm HEAP	-	-	-	-	+	-	-	+
	210mm HEAP-X	-	-	-	-	+	-	-	+
	260mm Auto Mortar	-	-	-	-	+	-	-	+
	280mm ATX	-	-	-	-	-	-	-	+
	EF	-	-	-	-	+	-	-	+
	Devastator	-	+	-	+	+	-	-	+
PLASMA	Fusion Flamer	+	+	+	+	-	+	+	+
	Cannon	-	-	-	+	-	+	+	+
	Hvy. Cannon	-	-	-	-	-	+	+	+
	Beam	-	-	-	+	-	+	+	+
	Mortar	-	+	-	-	+	-	-	+
	Fusion Mortar	-	+	-	-	+	-	-	+
	Fusion Cannon	-	-	-	+	-	+	+	+
	Fusion Gatling	-	-	-	+	-	+	+	+
ELF	Light	+	+	+	+	-	+	+	+
	Med.	-	-	-	+	-	+	+	+
	Auto	+	+	+	+	-	+	+	+
	Chain	+	+	+	+	-	+	+	+
	Heavy	-	-	-	+	-	+	+	+
	Mortar	-	-	-	+	-	+	+	+
ADV. TECH.	Neutron Gun	+	+	+	+	-	+	+	+
	Thermal Lance	+	+	+	+	-	+	+	+
	EMP	+	+	+	+	-	+	+	+
	Thermal Needler	+	+	+	+	-	+	+	+
	EMP Blaster	+	+	+	+	-	+	+	+
	Lt. Particle Gun	-	+	+	+	+	-	-	+
	Med. Particle Gun	-	-	-	-	+	-	-	+
	Hvy. Particle Gun	-	-	-	-	+	-	-	+
	Super Hvy. Particle Gun	-	-	-	-	+	-	-	+
	Particle Beam	-	-	-	+	-	+	+	+
	EMP Beam	-	-	-	+	-	+	+	+
	Neutron Beam	-	-	-	+	-	+	+	+
	Fusion Annihilator	-	-	-	-	-	+	+	+
	ATN Auto	-	-	-	-	-	-	-	+

létrehozhatunk olyan egyedeket, amelyek speciálisan harcra lettek kitalálva. Persze ez is elég sok pénzbe kerül.

A kezdetekben még csak szerény tulajdonságokkal bíró pilóták állnak a rendelkezésünkre, de ha a pénztárcánk megengedi, akkor fektessünk be egy-két Tola típusúra. Igaz, hogy ezek 50000 creditbe kerülnek, de megérik a pénzüket. Elég magas alaptulajdonságokkal indulnak, így hamar elit harcosokat képezhetünk belőlük. Persze nem elég, ha megvesszük őket. Ahhoz, hogy hatékonyan működjenek linkelni kell őket a kívánt robothoz. Ha nincs linkelve senki, akkor az nem fog részt venni a következő csatában.

Demon

Beszéltem már az alaptulajdonságokról. Egy kiképzőprogrammal ezeket feljebb tudjuk tornászni, elég kedvező áron. Ajánlatos ezt a trenírozást rögtön elvégezni, mivel kellemetlen, ha pont emiatt a néhány százalék miatt mennek mellé a rakétáink. A csaták közben lehetőségünk lesz még a normál értékek fölé is vinni a tulajdonságokat. Ezt a Jackup opcióval érhetjük el, melynek hatására bizonyos vegyi anyagok kerülnek a pilótáink testébe. Ez a művelet azonban növeli a toxin szintet, ami ha elér egy bizonyos szintet, akkor az a pilóta halálát jelenti. Egy másik fajta vegyszer pedig a pilóta állóképességét hivatott növelni. Ezt az opciót csak abban az esetben kell használnunk, ha alacsony szintű Bioderm ül a pilótafülkében, ugyanis a stamina-juk csak azoknak olyan kevés.

A mérgezési tüneteket is meg lehet gyógyítani a csaták után. Ne feledkezzünk meg arról, hogy a pilóták folyamatosan öregednek. Egy

évvel a kihalásuk előtt érdemes őket újra feldolgozni és a befolyt összegen újat vásárolni. Ne lepődjünk meg, ha egy szintugráskor csak úgy kapunk egy vadonatúj Bioderm-et. Ezeket nyugodtan használjuk el, hiszen a mieink. Szerintem érdemes minden robotunkat olyan Bioderm-mel felszerelni, melynek alaptulajdonságai 70 felett találhatók.

Miután kiválasztottuk a kívánt küldetést, rövid animáció után a bolygón találjuk magunkat. Ha az űrhajónkat nem éri komoly támadás, akkor megvár minket a bolygó felszínén. Ilyenkor, akár még újra is tölthetünk bizonyos szerkezeteket. Az előrenyomulásnál vigyázzunk arra, hogy ne szakadjon szét nagyon a mi kis csapatunk. A magányosan kóborló Herc-ek könnyű prédái lehetnek az ellenségnek.

A leggyorsabban a sík terepen haladhatunk, ahol nem nehezítik az előrehaladást természeti akadályok. A csata akkor veszi kezdetét, amikor megpillantjuk az ellenfeleket. Őket sárga pontok jelölik a nagytérképen. Ha már lőtávolban vagyunk akkor igyekezzünk leszedni a pajzsát. Bármelyik fegyverre klikkelünk, az fog először lőni. Ez elég hasznos, ha áll még a pajzsa és mi nem rakétával akarunk tüzelni.

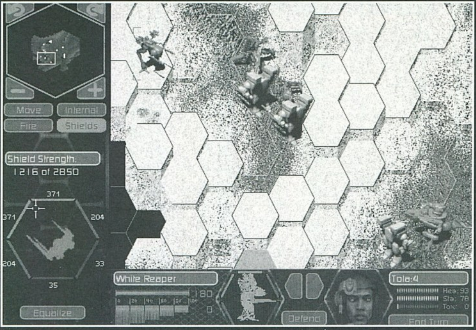
Remora

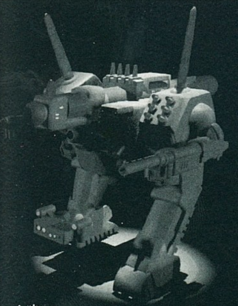
Persze vannak fegyverek, amelyek pajzson keresztül is elég hatásosak, de a legtöbb akkor hatékony, ha szabad utat kap. Egy normál rakéta mondjuk sebez 10 egységet , ha pajzs védi azt a területet. Ha szabadon csapódik a páncélba akkor okoz 100 pont sérülést. Láthatjuk tehát, hogy nem mindegy milyen szögből közelítünk egy ellenfélre. Persze a támadás után számítanunk kell ellentámadásra.

Nem árt ha mindig mi vagyunk magasabb pozícióban, mivel felfelé mindig nehezebb lőni. Ha magasabban vagyunk, akkor lehetőségünk van leguggolni a robottal. Ilyenkor sokkal kisebb támadási felületet nyújtunk mint állva, tehát értelemszerűen nehezebben találnak el. Manuálisan tudjuk állítani a pajzsok erősségét bármelyik oldalon. Tehát amelyik irányból várjuk az áldást, oda nem árt egy kis pajzsenergia. Persze ilyenkor a hátsó részen elég gyenge lesz a pajzs. Ezt ki kell használni az ellenfélnél is. Elég mozgáspont esetén a hátába kerülhetünk, ahol könnyedén át tudjuk szakítani a pajzsát.

Ajánlatos először a kis robotokkal végezni, mivel olyan sokan vannak, hogy tűzerőben felveszik a versenyt a nagyobb társaikkal. Én több csoportra osztottam a robotjaimat, így egymást támogatva tudnak haladni. Ha az egyik nem tudja befejezni a melót, akkor legyen ott egy másik, aki megadja a kegyelemdöfést. Nem árt, ha inkább végzünk egy egységgel, mintsem többet megsebesítünk. A

Shadow



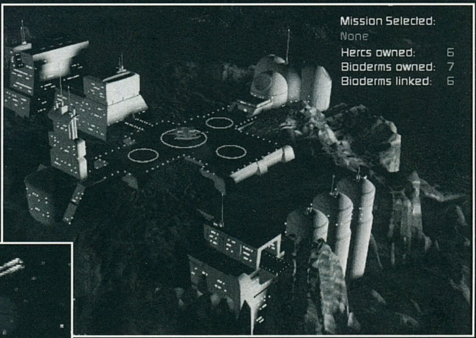

Juggernaut

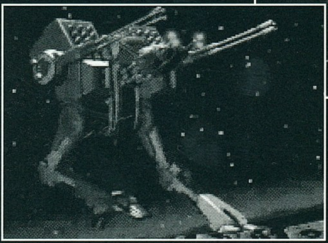
sérült Herc-ekkel ne nagyon erőltessük a harcot, mivel hamar kilőhetik őket. Nagyobb bázis esetén vonjuk magunkra az ellenfelek figyelmét. Foglaljuk el a környező magaslatokat és ott is menjünk be egy bokor mögé. Így simán ki lehet végezni a közelbe merészkedőket. Amennyire meg tudtam ítélni, nem maradnak meg védekező pozícióban. Miután végeztünk a Herc-ekkel, jöhetnek az épületek. Ezek közül is a legveszélyesebbek a rakéta és lövegtornyok. Kettesével azonban ezeket is könnyedén leszedhetjük. Arra kell csak vigyázni, hogy az ellenséges robotokkal ne a rakétatornyok hatósugarában kötözködjünk.

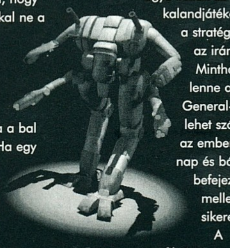
Az ellenséges robot képe és pajzsainak az állapota a bal oldalon jelenik meg. Ha egy kicsit szemetes a képe, akkor az nem feltétlenül programhiba. Azokat a részeket nem látjuk tisztán, vagyis oda nem tudunk pontosan lőni. Némelyik bolygó elég erőteljesen befolyásolja a gépeink teljesítményét. Előfordult már velem is olyan csúfság, hogy a pajzsaim csak félerővel működtek, de szerencsére ez az ellenség robotjait sem kímélte.

A játék akkor ér véget, ha felrobbantjuk a gonoszok főhadiszállását a harmadik rendszerben. Addig azonban elég sok küldetést meg kell csinálnunk.

Tulajdonképpen nem is olyan rossz program ez a Cyberstorm. Kicsit bugyuták a küldetések, de ezt leszámítva elég jól lehet fejleszteni a robotokat. Ami viszont eléggé zavar, az hogy ez egy hétvégés stratégia. Normál szinten 10 Juggernout-tal simán végig lehet csinálni. Eddig ugye voltak az egy hétvégés kalandjátékok, most meg már a stratégia játékoknál is ez az irányzat jön be. Mintha egy kicsit durva lenne a dolog. Egy Panzer General-lal több hétig el lehet szórakozni, mire nyer az ember. Itt meg egy-két nap és bámulhatjuk a befejező animációt (ami mellesleg elég gyengére sikeredett).






Ogre

A grafikájára nem lehet egy rossz szavunk sem, hiszen nagyfelbontásban megy az egész móka. Egy elég kellemes zoom segít minket abban, hogy közelebbről is megcsodálhassuk a Herc-einket. Érdekes módon nem adtak semmiféle kézikönyvet. A program belsejében találhatunk egy kis oktatóprogramot, amely végigkalauzol minket az összes fontosabb részen.

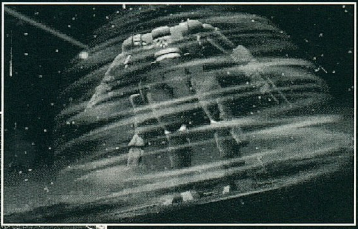
A program zenéje kifejezetten kellemes, sőt dinamikus. Nagyon szépek a bolygófelszínek és külön ki kell emelnem a robotok hálórajzait. Egyszerre akár 26 robotot is mozgathatunk egyszerre, bár ekkor már egy kicsit nagy lesz a tumultus a képernyőn.

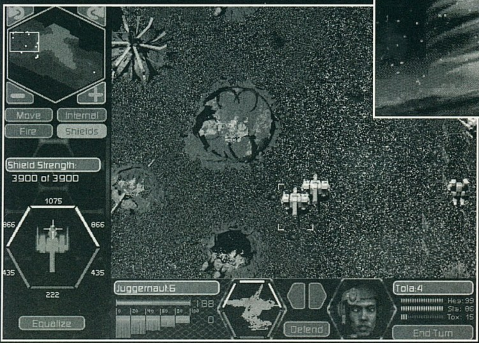
A hálózat-mániákusok is megtalálják a számításukat, ha megveszik a Cyberstorm-ot. A játék CD-n kívül ugyanis kapnak ajándékba egy ingyen CD-t, melynek segítségével modemen keresztül játszhatunk a barátunk ellen úgy, hogy neki nem kell megvennie a játékot.

Persze nem azt mondom, hogy nem lehetett volna jobbá tenni. Egy remek sztorival és előre gyártott küldetésekkel igen kellemes stratégia programot kaphattunk volna. Egyelőre azonban meg kell elégednünk ennyivel. Persze nem nagyon hiszem, hogy sokat kellene várni a következő részre. A Sierra amúgy is imádja a folytatásokat. A befejező képsorokból kiderül, hogy új ellenség lépett színre. Hamarosan tehát újra irányíthatjuk kedvenc Herc-einket. Bízom benne, hogy az már egy kicsivel nagyobb kihívást fog jelenteni.

Mocsy

Reaper



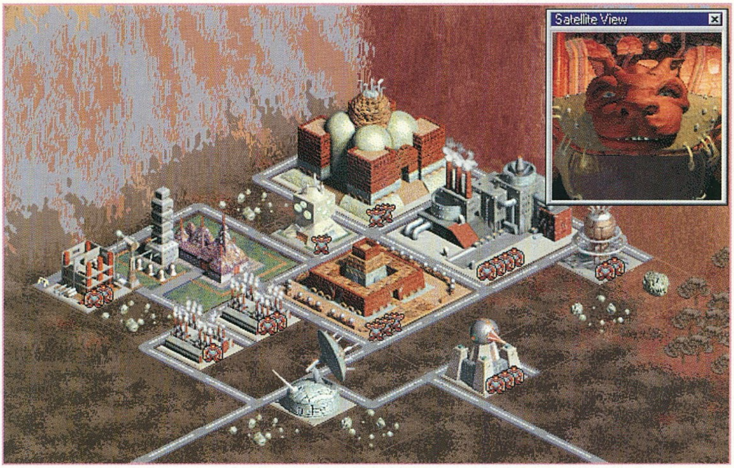


PC GURU
80%
Egy kicsivel azért többet vártam a Sierra-tól ebben a témában.

Deadlock

Civilizációk erőpróbája

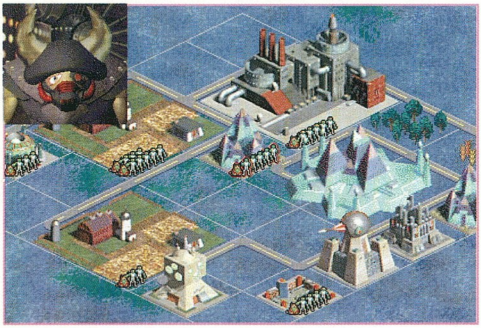
ACTIVISION
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win 3.1, Win '95, Win NT, SVGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



Az idei év igazán kedvezett a stratégiai játékok kedvelőinek, jobbnál jobb programok kerültek a polcokra. Megjelentek az aktuális folytatások, és az ígéretes „nagy durranások". Nem hiszem, hogy év elején sokan számoltak volna azzal, hogy az Accolade egy ilyen kaliberű stratégiai játékkal rukkol elő. A Deadlock egy sajátos ötvözete a birodalomépítéses és a hódító, támadó játékoknak. Az akciórész meglehetősen gyenge, nagyobb hangsúlyt kapott az egyes területek igazgatása és a fejlesztések. Ennek megfelelően a játékmenet körökre osztott, ráérős stílusú. Az egyes népek történeteit aki akarja tanulmányozza végig, hátha okul belőle. A sztorit én most kihagynám, nem veszít vele sokat senki.

CÉLOK

A játékban minden alapod megvan ahhoz, ami egy kolónia megalapításához kell. Igaz, ugyanezen a planétán még próbálkoznak néhányan a letelepedéssel. Az uralom megszerzéséhez nem kell feltétlenül minden rivális elpusztítani, bár kétségtelenül ez is egy módja a győzelemnek. Ha a megfelelő számú terület egyértelműen a Te hatalmadban van (létesítettél rajtuk egy-egy városközpontot), nyertél. A győzelem elérésének módja tehát csupán tőled függ. Ennek elsődleges kritériuma a játék options menüjében általad meghatározott számú városközpont (City Center) megépítése és birtoklása. Ez egyfajta nehézségi szint beállítás is, hiszen hét vagy tíz ilyen területet birtokolni nagy szó. Ám senki ne essen olyan téveszmébe, hogy ha csak két városközpont elérése a cél, akkor a győzelem elkerülhetetlen! Az általad szabott feltételek minden játékosra vonatkoznak, s eleinte bizony a gép lehet előnyben. Az igazán finom nehezítés beállításához variálnod kell a bolygó méretével, meghatározó éghajlati tényezőivel, a győzelem elérésének kritériumaival és persze a játékosok száma sem utolsó szempont. Például ha hatan játszanak egy kicsi, zord éghajlatú bolygón és a győzelemhez hét városközpont létesítése szükséges, akkor van esély egy izgalmas erőpróbára. Szokás szerint a haverokat ajánlom inkább az összecsapáshoz, mert sajnos a gép elég könnyen kiismerhető, gyenge ellenfél, még a legerősebb fokozatban is. Hat ellenfél ellen játszhatsz a multiplayer verzióban, akár interneten keresztül!



FAJOK

A Deadlock-ban szereplő népek más és más tulajdonságokkal rendelkeznek. Minden fajnak megvannak az előnyei és a hátrányai. Azt nem árt tudni, hogy a fajok képességeit az options menüben megváltoztathatod. Ha akarod mindenki azonos képességekkel indulhat, de hozhatja a saját legjobb formáját is. Lássuk ki mit tud!

ChCh-t. Ennek a rovarszerű népnek a populációja rendkívül gyorsan nő. Igaz katonai egységeik nem túl erősek, viszont gyorsabban készülnek el. Ráadásul ezek az alakulatok az átlagosnál még gyorsabban is mozognak. A ChCh-t

felderítők lophatják az ellenséges területek árukészleteit, hm. Hogy is van a mondás; sok lúd disznót győz?!

Cyth. E nép legfantasztikusabb tulajdonsága, hogy vidám. Igencsak meg kell dolgozni azért hogy fellázadjon, ezért az adóterheket is jobban viseli. Ráadásul van néhány trükkös egységük, akik meglepetést okozhatnak riválisaiknak. A felrobbantott ellenséges alakulatok maradványainak vagy a mérgezett

területeknek látványa számukra hétköznapi esemény.

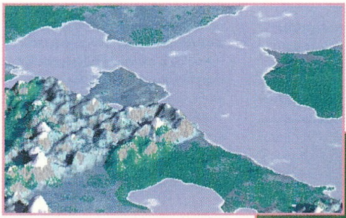
Humans. Az emberi létforma a Deadlock-ban kereskedelmi és adóbonuszt jelent. Ráadásul a territóriumok közti szállítások ára is kedvezőbb. A katonaság „berserk" paranccsal megduplázott erővel támadhat, igaz a csata után bele is pusztul a leterhelésbe. A legfőbb negatívumuk, hogy moráljuk meglehetősen érzékeny, könnyen ugrásszerűen lezuhanhat.

Maug. E nép kutatóinak szellemi teljesítménye magasan a legjobb. Tudósaik jóvoltából a fejlettebb technikai szintű egységeket és épületeket jóval hamarabb tudják létrehozni. Felderítők ellophatják más népek technológiáit (ha esetleg van amit ők még nem fedeztek fel) és szabotálhatják az ellenfél kilövéseit, repülőit, épületeit. Egyes katonai egységeik rendkívül hatékonyak a kémelhárításban, ami komoly előnyt jelent. Sajnos a Maug népnek is van hátránya: beteges, és a moráljuk is érzékeny.

Re'Lu. Ez a nép telepatikus képességekkel bír, aminek segítségével egyedülálló módon az egész planétát belátja! Ennek stratégiai jelentősége úgyhiszem nem szorul magyarázatra. Ügynökeik könnyedén okoznak gondokat ellenfeleiknek a nép moráljának csökkentésével. A telepatikus képességeik segítségével mások egységeit képesek a maguk oldalára állítani. Egyetlen, ám jelentős hátrányuk, hogy katonai alakulataik igen gyengék.

Tarth. Ez a nép a többi között valóságos óriás. Termetükből adódóan számos támadási bónuszt kapnak. Gazdaságaik gyorsan és sokat termelnek, amire szükség is van. E behemótok kémei nem jeleskednek, ráadásul igen könnyen lebuknak. A Tarth-ok hajói meglehetősen gyengék, könnyen elsüllyednek. Igazából a terepviszonyok függvényében érdemes csak őket választani.

Uva Mosk. E faj különlegessége a természethez fűződő erős köteléke. Sámánjaik tánca extra természeti



források megjelenését eredményezheti. Emellett minden egységük képes a kémkedésre, méghozzá nem is csinálják rosszul. Vezetőjük anyagi bevétele azonban kisebb, mert az adófizetésben nem jeleskednek.

ESZKÖZÖK ÉS MÓDSZEREK

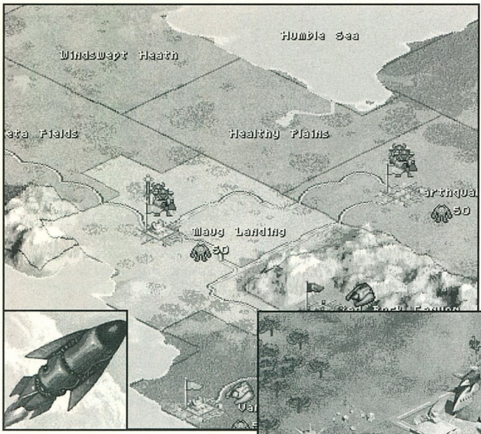
Miután túlestél a legsúlyosabb döntéseken már csak néhány dolog van hátra. Válaszd ki azt a zónát, ahol kezdeni akarsz. Mivel ez igen fontos döntés, engedd meg magadnak azt a luxust, hogy kiszemeled a legideálisabb helyet. Mindenek előtt figyeld meg az egyes területekben rejlő bónusz lehetőségeket és természetesen a környező vidéket is.

Nagy általánosságban elmondható, hogy a mezőkön (plain) hozhatsz létre igazán nagy populációkat és itt termelheted a legtöbb élelmiszert. Ám itt kevesebb az ásvány és az energiaforrás. Az erdők (forest) számomra meglepő módon igazán semmiben sem emelkednek ki a többi területtípus közül. A hegyek (mountain) a bányászat kulcsfontosságú területei, ám az élelmiszer és energiatermelésük silány. A mocsarak (swamp) termelik a legtöbb energiát, ám ennek ára van. A populáció itt rendkívül lassan fejlődik (legalább nem lesz túlnépesedés). Mindezekből látható, hogy az ideális hely kezdésnek egy olyan mező, melynek környékén lehetőleg van mocsárvidék és hegy is. Az se baj, ha erdő is van a közelben, bár ez itt nem sokat számít, de erdő az kell, mert csak.

Igazából itt kezdődik a játék, ám bevallom kissé gondban vagyok, mit fontos leírnom és mit nem. Egyrészt mert egy stratégiai játék egyik legfontosabb eleme (szerintem) magának a játéknak a felfedezése, minden segítség nélkül. Másrészt a teljes verzió elvileg tartalmazni fog tutorial-t és help módot is, ami ehhez a játékhoz több mint elég. Ennek megfelelően nem fogom pl. az ikonokat részletezni. Szóval sorry, ha valami számotokra fontos az én rostámon kiesett volna.

Úgy gondolom a stratégia megválasztása kezdettől fogva fontos. Döntsd el, melyik módszerrel akarsz nyerni és ennek megfelelően fejlessz! Ha gyorsan fejlődő népet választottál, akkor akár csata nélkül is győzedelmeskedhetsz (brühühü), mert ha erős a védelmed és gyorsan létrehozod a megfelelő számú városközpontot, akkor vége is a mókának, nyertél. Könnyű és gyors győzelem. Ha viszont fondorlatokra és taktikázásra is szükség van, akkor eljött a vérbeli stratégák ideje...

Minden nép azonos készletekkel indul. Az első lépésben a terjeszkedés (kolonista útnak indítása) és a populáció szükségleteinek a biztosítása a fontos. Minél előbb hozz létre farmot és egyetemet, hogy beindíthasd a kutatásaidat! Az irányításhoz rendelkezésedre áll a világról adott összkép (itt kontrollálhatod a katonai egységeket)



és az egyes területek kiemelt nézete (itt zajlanak az építkezések, a munkálatok kijelölése, ilyesmi).

Ha új épületet akarsz építeni, akkor szükséged lesz megfelelő anyagokra. A „hozzávalók" színe jelzi, hogy van-e megfelelő mennyiségű nyersanyag. Ha a szám fekete, akkor minden rendben, ha sárga, akkor a nyersanyag másik területeden van, aminek az áthozatala kis plusz költséggel jár, ha viszont piros, akkor vagy az anyag vagy a szükséges technológia hiányzik.

A birodalmak olyanok, mint a fa: ha ágaik nagyon szétterjednek, elszívják a nedvet a törzstől, s egyébre se jók, mint hogy árnyékot vessenek.
Montesquieu

Az építkezésekhez szükséges alapanyagokat természetesen a megfelelő építmények termelik. Ezek nagy részében adott számú munkásra is szükség van. Minden épület más és más lehetőséget nyújt. Ezek beállításához klikkelj rá az objektumra kétszer és állítsd be a neked megfelelő termelést. Ne sajnáld a pénzt a fejlesztésre sem (upgrade), hogy az új felfedezések nyomán lehetővé váló fejlettebb épületeket terület-és áruveszteség nélkül elérhesd. Ám az összköltséged mind munkás, mind idő viszonylatában így magasabb lesz, mivel minden területtípus csak adott számú egység ellátására képes. A maximum: négy infantry, scout vagy command corp, két tüzérségi egység vagy gyarmatosító, három repülő, négy robbanófej, három hajó. Ha elérted a maximumot a termelődő új egységek a gyárakban maradnak, míg nem kapnak teret. Fontos, hogy egyik gyárad se legyen „üres járatban", inkább állítsd át a termelést pl. kereskedelmi forgalomra.

Az egyetemen megkezdett kutató munka a program kulcsa. A kutatások nyomán fejlettebb épületeket, új katonai alakulatokat hozhatsz létre vagy fejlesztheted a már meglévőket. Ezzel pedig erősíted a kolóniádat. Hogy mit miért érdemes kifejleszteni azt majd a játékhoz mellékelt táblázatban megtalálod, de persze a program is tartalmaz rövid leírást arról mi mivel függ össze és mit tesz lehetővé.

A folyamatos terjeszkedést előbb-utóbb megzavarja az ellenfél megjelenése. Erre illik jó előre felkészülni. Az első szempont a gyarmatok védelme. Ez nem csak katonai egységekkel biztosítható. A kezdeti időszakban néhány lézerágyú tökéletesen megfelel. A kutatások nyomán aztán mind jobb technológiák bukkanak elő, hogy viszonylag védtelen népedet megvédhesd (ajánlott kutatás: Energy Deflectors, Anti-Matter Deflectors).

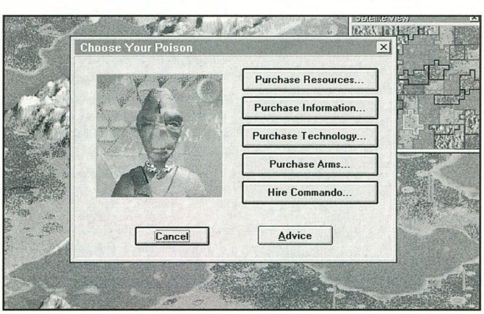
A katonai egységeket különféle épületekben hozhatod létre. Három kulcsfontosságú típust azonban a városközpont tud csak előállítani (colonizer, scout, Command Corp)! Figyelj oda, hogy némely alakulat fenntartásának anyagi vonzata is van, amit nem biztos hogy megengedhetsz magadnak. Ha Skirineen-től szerzel be fegyvert vagy egységet számolj néped lázongásaira!

Az egységek ha túlélik az ütközetet tapasztalati pontokat kapnak, amik különféle bónuszokat eredményeznek (pl. plusz védőérték). Ugyanígy a kémek is fejlődhetnek. A veterán vagy elit alakulatok már profik.

A csapat támadási módját minden egységnek neked kell megadnod. A variációk:

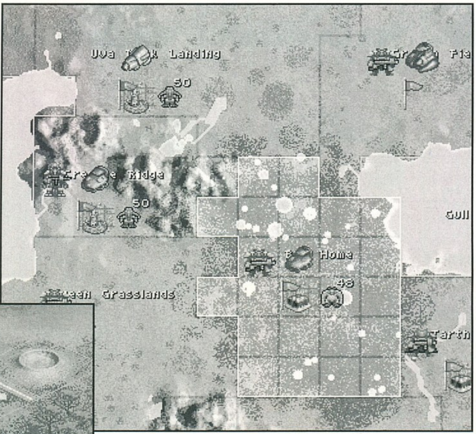
Attack Normal: a legközelebbi célpontot legyen az akár épület vagy lény.
Attack Buildings: csak épületeket.
Attack Specific Buildings: speciális épületeket (pl. farmok).
Attack Units Only: csak az egységeket.
Berserk: dupla erővel, az életük árán (Human).
Juggernaut: Könnyed épületrombolás (Tarth).

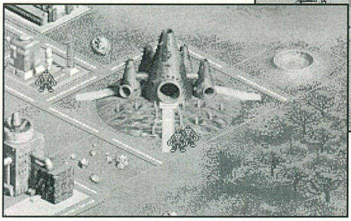
A támadási mód után következhet az egységek pontos célja. Ez lehet a következő:
No Mission: semmi spéci.
Build Settlement: új terület meghódítása (colonizer).
Spy: kémkedés a kijelölt zónában.
Steal Technology: kifürkészni mit fejleszt a másik, esetleg meg is szerezni.
Patrol: tulajdonképpen kémelhárítás (a morálnak nem tesz jót).
Suppress Population: ideiglenesen megszüntetni a zavargásokat a területen.
Transfer To: átadhatod más kolóniának az egységet (szövetséges erők esetén hasznos).
Subvert: a morált csökkenti az adott területen (Re'Lu).
Shaman: esetleg bónuszt eredményezhet a területen (Uva Mosk).
Sabotage: a parancs magáért beszél. A fegyverek (pl. lövedékek) „véletlenül" helyben robbannak, ha nincs ilyen, megsemmisülhet egy épület (Maug).
Steal Resources: a terület árukészletének ellopása (ChCh-t).
Poison Land: felezi a terület élelmiszerkészletét (Cyth).
Cloak: láthatatlanná teszi az egységet (szükséges: Advanced Cloaking).
Uncloak: láthatóvá teszi a láthatatlan egységeket (szükséges: Uncloaking).



Repair: helyreállítja egy egységen az okozott károkat (a célpont nem mozoghat!).

Mielőtt elfelejteném, mert ez tényleg fontos: minden egységnek megszabhatod hány százalékos sebzésnél vonuljon vissza. Mivel ez az érték alapban 100%, érdemes ezt átállítani, mert a totálkáros egységek nem igazán tudnak visszavonulni. Maga a csata a következőképpen zajlik. Ha két vagy több ellenséges egység találkozik egy területen akkor bekövetkezik a háború. Ennek





kimenetele az alakulatok képességeitől, utasításaitól, a terepviszonyoktól és a szerencsétől is függ. Ezen felül Te csak tehetetlen szemlélő lehetsz, sajnos.

Az az igazság, hogy nagyjából ennyi a lényeg. A területek természeti kincseinek kiaknázása, felfedezések, kutatások, hódítások és harcok. Persze az egyszerűség nem zárja ki a nagyszerűséget, de nem is feltétlen következménye az.

EGYEBEK

Kereskedelem. A játékban elég halványan, de megjelenik egyfajta kereskedelem. Nem vagy feltétlenül a feketepiacra utalva. Felesleges árukészleteidet anyagi haszon reményében felajánlhatod riválisaidnak is, majd ők eldöntik mit kínálnak érte. Kicsit furi, hogy esetleg az általad eladott anyagokból készülhet ellened a fegyver, de ez sajnos a valóságban is így van.

Persze ugyanez előfordulhat fordítva is.

Valami lóg a levegőben. Mint minden valamire való játékban, itt is vannak katasztrófák. Kár hogy én eggyel sem találkoztam! A hatásuk persze egyértelműen negatív. Például a pestis a populáció negyedét elpusztítja és a fertőzött területről átirányított népcsoport tovább viheti a kórt. A földrengések és egyéb természeti csapások a lakosság mellett az épületeket is sújtják. A rettenetes események legkülönfélébb változatait találhatjátok itt: ion viharokat, hurrikánokat, tengeri viharokat, sőt akár egy-egy hatalmas leviatán is elnyelheti hajóidat. Hogy ne érezd magad elveszve a természeti erők csapásai mellett pozitív események is történhetnek, olykor-olykor: néped ünnepelve ölel körül, s ajándékokkal halmoz el, az általad birtokolt terület új bónuszt ér el, természeti törzsek csatlakoznak népedhez, a jó idő megduplázza a terméshozamot, a populáció ugrásszerűem megugrik, csapataid egy emberként állnak melletted (az első vesztes csatáig).

Üzenetek. Bosszantás, bőszítés, köszönet, segélykérés, bármire szükséged lehet. Küldhetsz is üzenetet bárkinek, csak viseld a következményeket! Igazán a multiplayer verziónál hasznos.

Feketepiac. Ha sötét, kétes üzletekbe hajt a szükség Skirineen rendelkezésedre áll, legyen akár vételről vagy eladásról szó. Azonban az összképbe beletartozik, hogy a nép nincs oda ezekért az üzletekért, s ha kiderül, hogy árut vagy információt cseréltél a feketepiacon, oda a jó híred, ami a nép moráljában fog jelentkezni. Ettől függetlenül szükséged lehet olyan információkra, árukra, vagy akár katonai egységekre, melyek miatt ezt is megkockáztatod. A lehetőség adott.

TIPPEK

Az egységek mozgatásakor figyelj a mozgáspontokra! Kellemetlen, ha a bomba vagy egyéb lövedék nem éri el a célpontot, hanem már előbb lepottyan, s ezáltal kárba vész!

A lázadók nem dolgoznak, ne is küzdj velük. Szüntesd meg a zajongások okait, vagy mással csillapítsd dühüket, hogy ismét használhasd őket (művészetek, csökkentett adók).

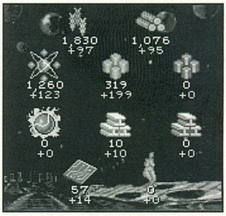
Vigyázz az embereidre, hiszen ők a munkásaid, a katonáid, a hódítóid és az adófizetőid is.

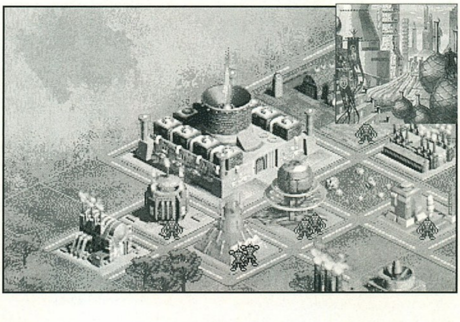
Egy területen maximum 5000 kolonista lehet, az optimális érték területenként változó. A túlnépesedés lázadáshoz vezet.

UTÓZÖNGE

Elértük az Alpha Centaurit? Úgy tűnik, ám mégse. A Deadlock ugyanis egy bolygó kolonizálásáról szól. Ami igaz, az igaz, nem éppen eredeti formában. Úgy tűnik az alkotók igyekeztek innen-onnan felcsipegetni ezt-azt; Sim City, Warcraft, Civilization, Colonization, semmi jó ne maradjon ki! Birodalomépítés és háború, bevált recept. Az űr meghódítása pedig mindig hálás téma. Kár, egyben szerencse hogy a dolog ennyire nem egyszerű. Az áttörő sikerhez kicsit több kell, ám egy átlagosan jó stratégiához ennyi is elég. Kezdetnek végül is nem rossz. Az Accolade stratégiai játéka szerintem sokak számára szerezhet kellemes perceket. A cikk a béta teszt verzió alapján készült, az ígéret szerint a végleges verzió nehezebb lesz, ezért komolyabb kihívást jelenthet. Úgy legyen, mert ez egy kicsit harmatos volt!

Lily

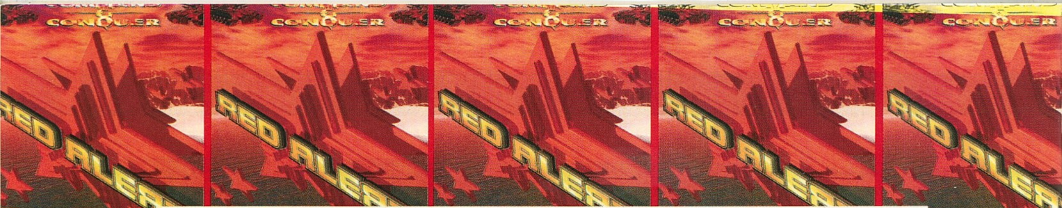




PC GURU

75%

Stratégiai "mindent bele".



RED ALERT COMPO

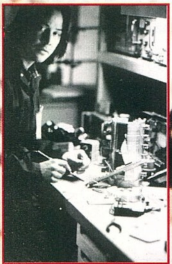
A nagyszerű C&C folytatás közeledtével a Virgin jóvoltából íme egy compo, melyen a szokások szerint 3 kérdést teszünk fel a hozzáértőknek. A nyeremények pedig nem maradnak el hiszen a helyes megfejtők között 5 db eredeti RED ALERT kerül kisorsolásra.

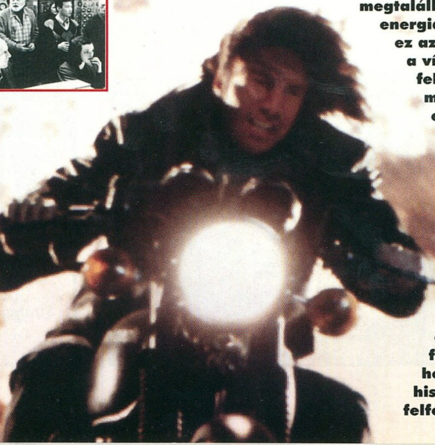
A megfejtéseket 1996 december 20-ig várjuk a szerkesztőség postacímére.

A kérdések a következők:

1, Az utolsó GDI küldetésnek a C&C-ben hány féle befejezése lehet?
2, A Covert Operation-ban milyen új egységek kaptak helyet?
3, Hogyan lehet a NOD-dal nukleáris csapást elérni?

CHAIN REACTION





A mai kor energiaszűkös környezetében nem csoda, ha a filmesek fantáziáját is megmozgatja a lehetőség, hogy feltűnik a színen egy nagyon gazdaságos és természetesen majdnem korlátlan mennyiségben megtalálható energiaforrás. Persze ez az energiaforrás a víz lenne. A felfedezések nem mindig azt eredményezik amit elvárhatunk tőlük, így mindig akadnak csoportok és körök, akiknek nem érdekük a változás. Ezzel már el is érkeztünk a film konfliktus helyzetéhez, hiszen a felfedezést követő őrült üldözés és bujkálás mely gyilkosság sorozattal párosul minden, csak nem tiszta tudomány. Persze az üldözött kényszerül rá előbb-utóbb, hogy üldözővé váljon, ha ki akarja deríteni, kik is állnak a háttérben.

E havi kérdéseink a filmhez kapcsolódva:
1. A film rendezőjének nevéhez fűződtek nagy alkotások már eddig is (A szökevény, Úszó erőd, Kereszttűzben). Ki ő?
2. A film forgatás helyszíne a rendező szülővárosa. Melyik város ez?
3. A film egyes jeleneteit iszonyú hidegben forgatták. Tippeljétek meg milyen hideg volt (melegíteni kellett a kamerát és a mechanikus alkatrészeket)! 15, 20 vagy 25 fok mínuszban?

A kérdésekre a helyes megoldásokat a PC GURU címére küldjétek be 1996. december 20-ig.

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

Hangos Creative meglepetés karácsonyra

/új Sound Blaster 32-es hangkártyák/

MELLIK & BAKÓ

GRAFI SHS

Sound Blaster AWE32. A már jól ismert kiváló paraméterekkel és új szoftverekkel jelentkezett a Sound Blaster AWE32. A szoftverek – Internet Explorer 2.0, Real AudioPlayer, Creative WebPhone – a hsgyományos felhasználók mellett az INTERNET-en bolyongóknak is hasznos útitársai lehetnek.

A Grafixshs Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonteladóknak Budapesten ingyenes házhozszállítás. Angol nyelvű szoftver- és termékleírás a GrafixSHS-től.

CREATIVE
CREATIVE LABS

A Creative termékeit keresse az alábbi dealereknél:

GRAFI X SHS
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Dealerek: Digitmodul Kft. 1137 Bp., Jászai Mari tér 5. ◆ Lap Stúdió Kft. 1063 Bp., Zichy J. u. 3. ◆ Mikropo Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. ◆ Nádor Rendszerház 1141 Bp., Kőszeg u. 41. ◆ PC World Kft. 1108 Bp., Venyige u. 3. ◆ Qwerty Kft. 1114 Bp., Bartók B. út 14. ◆ Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. SZÜV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-15. ◆ Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. ◆ Enter2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25. ◆ Intelcom Kft. 9028 Győr, Fehérvári u. 80. ◆ Bábolna Rt. 2943 Bábolna, Mészáros u. 1. ◆ Professzionál-Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kishunyad u. 32. ◆ PC Box Kft. 6722 Szeged, Mérci u. 12.

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS

100 % SCENE

MEGJELENIK DECEMBERBEN!

Deadly Games

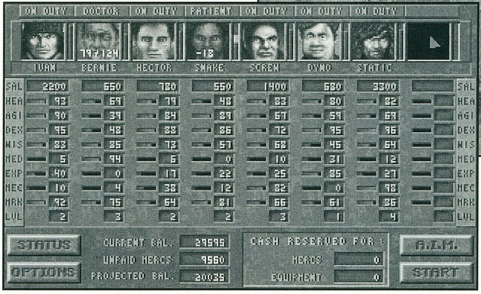
Halálos vagy haldokló játék?

SIRTECH
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, VGA, 8MB RAM, 3MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Igazából már a Jagged Alliance megjelenésekor tudni lehetett, hogy a Sir-Tech nem fog a babérjain ülni és hamarosan folytatja a nagyszerű játékot. Nálunk nem volt olyan nagy sikere a játéknak, azonban a hozzáértő stratégák meglátták a game azon vonásait is, mely a felületes szemlélő számára rejtve maradtak. A JA annak idején eléggé jó mókának számított, azonban azóta egy-két remek alkotás is született, így vegyes kíváncsisággal fogadtam a Deadly Games-t.

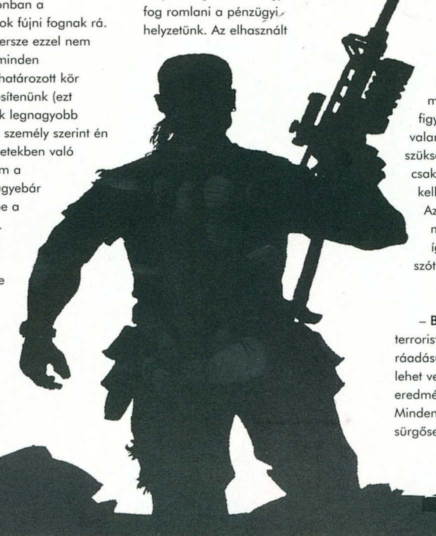
Elöljáróban annyit hozzátennék a következő cikkhez, hogy nem fogok foglalkozni azokkal a dolgokkal, melyekkel már kimerítően foglalkozott a PC GURU az első rész kapcsán, inkább a változásokra fogok koncentrálni. A legelső változást mindjárt a doboz kézbefogásakor érzékelhetjük, hiszen 2 CD-re duzzadt a játék, mely persze csak annak köszönhető, hogy egy Multiplayer CD is tartozik a játékhoz, mely segítségével végre egymás ellen is gyűrhetjük az ipart.

A játék készítői változtattak az eddig nagyon jól bevált teljesen összefüggő történeten, a folytatásban különálló küldetéseket kell végrehajtanunk, melyeknek csak nagyon minimális köze van egymáshoz. Komoly változást jelentett az is, hogy a Campaign kezdetén (legalábbis, ha a játékhoz mellékelt alap küldetésekkel játszunk) minden dolgot be tudunk állítani. Ez valószínűleg nagyon fog tetszeni a cheat versenyzőknek, azonban a komolyabb játékosok fújni fognak rá.



A változások persze ezzel nem érnek véget. Mivel minden küldetésünket meghatározott kör szám alatt kell teljesítenünk (ezt tartom a játék egyik legnagyobb hibájának, ugyanis személy szerint én a pályákon és épületekben való keresgélést tartottam a legjobbnak, mely ugyebár igencsak nem fér be a szűkös határidőbe). Minden küldetésért némi jutalmat kapunk (már persze ha sikerül), de vigyázzunk arra, hogy a sikertelen küldetéseket nem tudjuk megismételni, így hamar le fog romlani a pénzügyi helyzetünk. Az elhasznált felszerelést, az előbb leírtak miatt csak az időnként megjelenő anyagbeszerző segítségével tudjuk pótolni. Ne vásároljunk tőle meggondolatlanul, mert időnként baromi rossz üzleteket ajánl. Minden küldetés elején természetesen kapunk elegendő infot a ránk váró feladatokról, azonban figyeljünk arra, hogy a megjelenő úriember a nem elégséges felderítés miatt nem mindenre hívja fel a figyelmünket, másrészt pedig ha valami speciális tárgyra van szükség a küldetéshez, akkor az csak a raktárba kerül be, nekünk kell kihelyeznünk egy emberhez.

Az emberek felszerelése teljesen megegyezik az előző résszel, így inkább vesztegessünk pár szót az új tárgyakra.



FELSZERELÉSEK

– **Boobytrap Kit** - egy kellemes terrorista eszköz, melyet még ráadásul mindenféle alkotóelemmel lehet vegyíteni, így igazán hatásos eredményeket érhetünk el. Mindenesetre a lehelyezés után sürgősen tűnjünk el a környékről.

FEGYVEREK

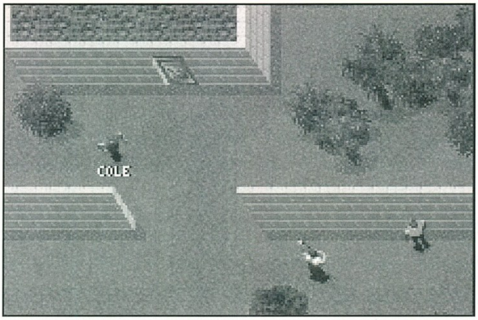
– 44 Redhawk - az ultimate kézifegyver a maga kis 44-es töltényeivel. Igencsak hatásos eszköz közelharcban, azonban csak 6 töltényes a tára és persze a kezelhetősége se az igazi.

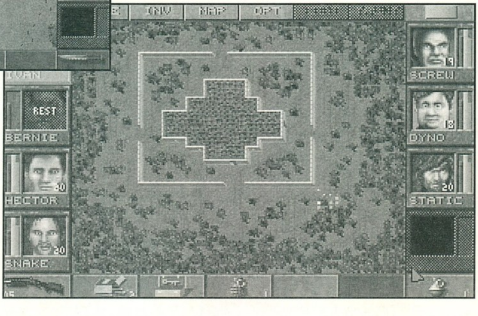
– Uzi Submachine Gun - könnyű és nagyon jól használható izraeli fegyver, melynek nagyon fogunk örülni, hiszen nagy a lőtávolsága, bár a pontosságával vannak gondok.

- Mortal - egy új típusú fegyver a játékban, 60mm-es 7 kg súlyú lőszert küld ki az ellenségre, de utána ne is számítsunk rá, hogy marad túlélő a környéken. Egyetlen egy lőszert tud fogadni a rövid távú lövéshez.

– Grenade Launcher - érdekes módon a kézikönyv nem emlékezik meg erről a hasznos fegyverről, mely a gránátjainkat juttatja el elég szép távolságra.

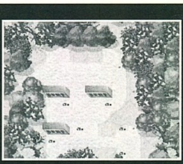
A játék grafikája és a hangok egyébként még a Jagged Alliance korszakot idézik, sajnos (vagy nem sajnos) nincs lehetőségünk SVGA-ba kapcsolni. A grafika egyébként teljesen ugyanaz, legalábbis nagyjából, hiszen mint később látni fogjuk történtek változások itt is. Két játék közbeni módosításról kell még beszámolnom. Elsőként egy nagyon hiányolt, bár inkább a chicken fokozatú versenyzőknek javallott Load/Save opcióról van szó, mely most már bekerült a Options pontba. A másik egy apróság, mégpedig az embereink sebesülését jobban látjuk az elcsöpögtetett vérmennyiség alapján (meg persze nyomon lehet követni a sérült ellenfelet). Utoljára marad az egyik legfontosabb újítás, vagy éppenséggel kiegészítés, mégpedig a komplett Scenario és Campaign editor. Kicsit úgy éreztem, hogy inkább az editor kedvéért oldották meg így a játékot, bár kétségtelen, hogy nagyon profi szerkesztővel van dolgunk (lehet hogy ők is ezzel dolgoztak?). Nem lenne érdemes felsorolni a lehetséges dolgokat, hiszen mindent meg tudunk tervezni amit láthattunk eddig a játékban. Amit viszont érdemes megemlíteni az a 14 grafikus szet, mely a téli pályától kezdve a dzsungelen át a sivatagig mindenféle tájtípust remekül modellez. Nem semmi épületeket és dolgokat tervezhetünk így. Ez editor jótékony hatásának következtében egyébként az Internet már tele van extra pályákkal. Sajnos akad egy nagyon nagy bug is a játékban, el sem tudom képzelni, hogy miként maradhatott benne. Arról van szó, hogy a játék kimentése és visszatérésekor a terepen lévő már megtalált tárgyak eltűnnek a térképről és csak akkor jelennek meg, ha ismét meglátja őket valamelyik emberünk... Ez nagyon szakállas hiba.

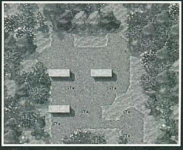


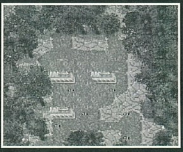


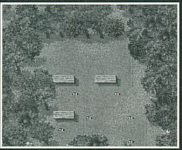
Bevallom őszintén nem igazán tetszett a Deadly Games abban a tekintetben, hogy inkább pályák laza (nem a tördelő!) halmazának érzem a játékot, nagyon hiányzik a jól felépített történet. Ez annál is érdekesebb, mert pl. a Z esetében az egyáltalán nem hiányzott. A legnagyobb bajom persze a meghatározott lépésszám a játékban, hiszen én nem nagyon szeretek kapkodni, inkább jobb pozícióból igyekeztem az előző részben is legyakni az ellenfeleket. Erre itt semmi esélyem nincs, hiszen néha egy sérülés is befolyásolhatja, hogy nem érünk oda egy randevúra és emiatt elveszítjük a játékot. Nem érdemes nagyon kímélni a bázison lévő embereinket sem, így eljátszhatjuk azt a trükköt, hogy felveszünk a csapatba egypár jól felszerelt embert, majd lecsupaszítjuk és elbocsátjuk őket. Így igen hamar cool fegyverekhez juthatunk. Ennyi lett volna a kivonatos listája a Deadly Games változásainak, akit bővebben érdekel a dolog, az a PC GURU 95/08-as és a 95/09-es számában részletesebben olvashat a játékról.

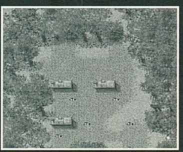
Bear™











A pályaszerkesztőben 16 különböző textura közül válogathatunk, ebből most ötöt mutatunk be.

PC GURU

81%

Egy remek editor és egy elfuserált küldetéscsomag kotyvaléka.

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket december 20-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10 %

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122

10%

– a CD-ROM-ok árából
– tagsági kártya váltáskor

Vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– Gravis Thunderbird joystick 6.900,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361

5 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Cyber World PC-CD SHOP

Huber Center
Labirintus Üzletház
VII. ker Budapest,
Erzsébet krt. 37. (az udvarban)
Tel.: 351-6419

– 10 % a CD-ROM-ok árából
– 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

CD-ROM ARZENÁL

1085 Budapest,
József krt. 22-24. 1.em.
Tel./Fax: 133-0064

10 %

– Tagsági vagy CD-ROM vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

NETWEB BT.

Budapest,
Rákóczi út 63.
Tel:134-0661
Fax:220-7695

10%

– Internet szolgáltatás árából

A kedvezmény csak magánszemély részére vehető igénybe!

MIKROPO COMPUTER — **Genoa** Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CD ÍRÁS

Szombati Orsolya
1195 Budapest
Nagy Sándor József u. 22.
Tel.:282-1166
06-30-523-014
06-30-523-015

– CD írás 10 % kedvezménnyel

– 10 db-os megrendelés felett további kedvezmények

COMPUTERBOOKS

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

– Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC-CD GAME CLUB

1084 Budapest,
Német u. 21.,
Tel:1145-197

– A klubtagsági árából 1000,- Ft engedmény.

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PENTACOMP
Számítástechnikai Kft.

1119 Budapest,
Etele u. 32/a.
Tel:206-5637
Fax: 205-6035
Faxbank: 180-8611/1124##

500 Ft

– 20.000,- Ft feletti vásárlás esetén

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

COMMAND & CONQUER RED ALERT

Új kihívás kedvenc hálózati játékaitokban!

SIMSTIM Club

- 8 legmodernebb számítógép hálózatba kötve vár rátok egymás elleni küzdelemre.
- Gyakran rendezünk versenyeket, ezekről ha klubtag vagy, részletes tájékoztatást kapsz.

Még nem késtél le az Év Versenyéről: indul a

Net Games Maraton

Résztvevő játékok:
C & C, WarCraft II, Doom, Duke Nukem 3D, és a Screamer

Kérj részletes tájékoztatást a lenti telefonszámok bármelyikén!
- Nálunk sokféle játékot is megvásárolhattok kedvező áron!
- Klubtagok részére további kedvezmények!
- Klubtagsági díj: 500.- Ft/negyed év.
Ennek előnyei: Ha a klubunkban játszol, több mint 50 % kedvezményt kapsz, így fél óra csak 120.- Ft-ba kerül.
Ha nincs kivel játszanod, mi szerzünk neked ellenfelet!
Kedvezmények a software és hardware árakból. Tájékoztatás a versenyekről és új játékokról. És egy igazi meglepetés, melyről kérd tájékoztatásunkat.

COMMAND & CONQUER

SimStim - a hely, ahol megtalálod önmagad!
Címünk: 1066 Budapest, Dessewffy u. 37. Tel.: 312-8848, 06-20-210-234

PC, ahogy Ön szeretné

Gyors, jó minőségű, megbízható számítógépek kívánság szerinti összeállításban, 1+4 év garanciával.

PentaPC-vel a csillagos ég sem határ

Processzorok, memóriák, alaplapok, winchesterek, CD ROM meghajtók, hangkártyák, hangszórók, VGA kártyák, monitorok, faxmodemek, printerek, joystickek, egerek, stb széles választékban.

Kérje aktuális árlistánkat:
FaxBank
180-8611/
1124##

Mikor, milyen műszaki tesztben győztek a Pentacomp gépei, rendszerei? Ha 5-ből 1-et eltalál AJÁNDÉKOT kap.

PENTACOMP Kft.
1119 Bp., Etele út 32/a
Nyitva: H–P: 9–17, Szo: 9–13
Tel.: 206-5637, 206-5638 • Fax: 205-6035

Akik már régebben is találkoztak a PC GURU-val azok számára már ismerős lesz, hogy néha egy vagdosós játékot indítunk el, melyen különféle extra nyereményeket és kedvezményeket lehet szerezni. Nos, következzen a mostani négyfordulós játék **negyedik** fejezete. Nincs más dolgotok, mint minden újságból kiollózni a képdarabot és a negyedik forduló után beküldeni a kész képet a szerkesztőség címére.

A lehetséges nyeremények a következők:

1,) 50 % kedvezmény bármelyik régebbi (1992,1993,1994,1995) GURU és PC GURU számára
2,) 20 % kedvezmény valamelyik választott CD GURU számra (kivéve a legutolsót)
3,) 15 % egyszeri kedvezmény fél éves, vagy 1 éves PC GURU előfizetésre
4,) Korlátozott számú zsákbamacska nyeremény
5,) 25 db remek GURU polo egyike

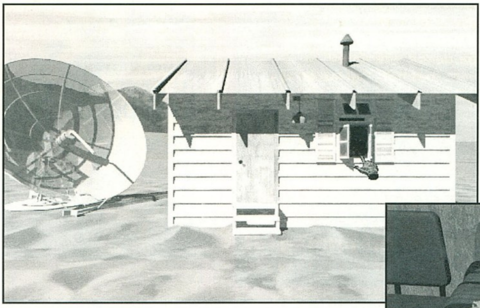
EXTRA NYEREMÉNY

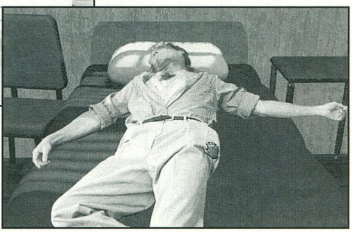
A nyeretlen beküldők közül kisorsolunk 4 főt, akik eljöhetnek velünk egy jót billiárdozni.

Tehát nincs más hátra, tessék szorgalmasan kivagdosni a képrészleteket, felragasztani egy levelező lapra és beküldeni.

Mummy: Tomb of the Pharaoh

INTERPLAY
2xCD, 486DX-33, MS-DOS5.0, Win 3.1, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 22MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák





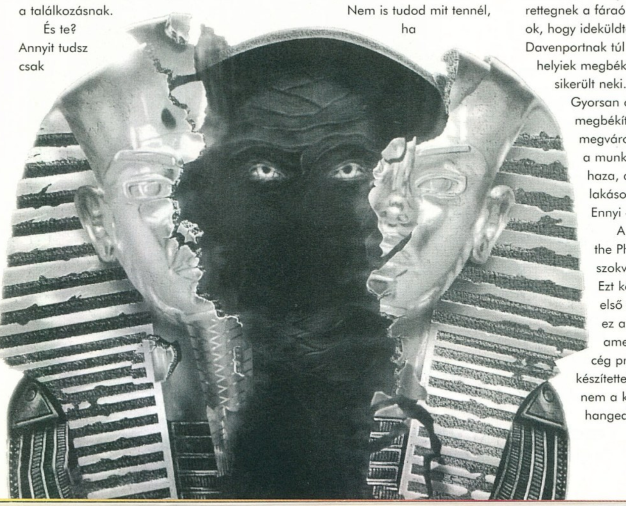
„Egyiptom nem az a hely amihez hozzászoktál – forró, száraz, poros és a civilizáció szintje is teljesen más, mint otthon. A jelenlegi szituáció megköveteli, hogy a Nemzeti Bányász Korporáció embereként odautazz. Egyetlen jelentősége lehet ennek, siker esetén tovább jutsz megint, azon a bizonyos ranglétrán.

Sajnos nem kaptál elég információt az eseményekről, csak azt, hogy találkoznod kell az érkezésed után Stuart Davenportal, a bánya vezetőjével. Híres arról, hogy amit gondol azt ki is mondja, és tojik a következményekre. De egy ilyen helyre, ő a legmegfelelőbb ember. A híréből következve, nem igazán örülsz a találkozásnak.

És te? Annyit tudsz csak Egyiptomról, mint a többi amerikai turista. „Egyiptom = fáraók, múmiák, piramisok, szfinxek", meg persze annyit még, amit a repülőtéren vett könyvben olvastál. Nem sok. Mondhatnánk úgy is, Egyiptom teljesen idegen neked. Mitológia. Azok alapján amiket a régi filmekben láttál, meg is tudod érteni, ha egy fáraó mérges lesz, és zűrzavart kelt.

Nem is tudod mit tennél, ha kedvenc dolgaidat ellopná valaki. Főleg, ha egy király lennél...

Tények. Egyiptomba repülsz, egy sír feltárásához. Stuart Davenportnak van egy-két nehézsége a helyi lakossággal, akik babonásan rettegnek a fáraó visszatérésétől. Az ok, hogy ideküldtek csak annyi, hogy Davenportnak túl sok ideje volt a helyiek megbékítéséhez, és nem sikerült neki. Talán neked. Gyorsan odamész, megbékíted a helyieket, megvárod míg újra beindul a munka, és már repülsz is haza, a komfortos kis lakásodba baseballt nézni. Ennyi – gondolod te...."



A Mummy: Tomb of the Pharaoh, nem egy szokványos kalandjáték. Ezt két okból is írom. Az első az, hogy tudtommal ez az első próbálkozás, amelyet a Macromedia cég programjaival készítettek. Természetesen itt nem a képfeldolgozó vagy hangeditáló programokra gondolok, hisz ezeket a dolgokat bármilyen program megteheti. Az Authorware és a Director nyújt nagy segítséget az ilyen multimédiás dolgok készítésében. Ez itt nem a reklám helye, hanem ez ad magyarázatot a második dologra, ugyanis ezeknek a programoknak vannak bizonyos korlátaik. Ez ott látszik, hogy nincsenek animációk a játékban, hanem esetenként mozgás fázisokat láthatunk. Szerintem ez az egyetlen negatívum a játékban. Az angolul gyengébben tudók részére negatívum az is, hogy a játék csak beszél, és feliratokat nagyon ritkán látni.

Mivel a véleményemet a cikk végén olvashatjátok, nem is írok semmi ezzel kapcsolatosat még.

Azt még meg kell említnem, hogy helyhiány miatt csak ízelítőt kaptok a programból, illetve néhány fontosabb dolgot kiemelek ahhoz, hogy végig tudjátok játszani. Esetleg lehet majd egy teljes leírás egy későbbi számban.

A játék irányítása nem igényel nagy szakértelmet. Amerre a kéz mutat, arra lehet menni, és ahol amolyan markoló mozdulatokat tesz, ott lehet valamit csinálni. Nagyon okos volt, hogy egy-két egyértelmű dolognál egyszerű a dolgunk. Ilyen például ha kiakarunk nyitni egy ajtót,

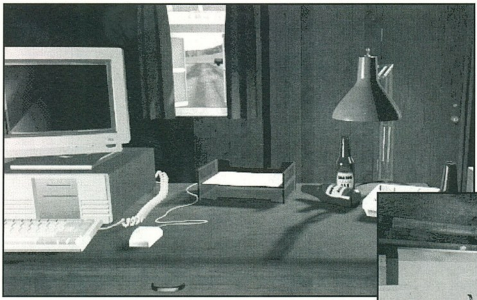
de az zárva. Ilyenkor ha rávisszük a pointert a zárra, rögtön a kezünkben lesz a kulcscsomónk – a felvett kulcsokat ugyanis összefűzi a gép egy karikára – és nyithatunk is, nem kell kivennünk a hátizsákunkból azt. Ha nincs megfelelő kulcsunk, azt a gép közli. Ha esetleg valami barbár módszerrel szeretnénk valahova bejutni, akkor a szükséges eszközt ki kell vennünk a hátizsákból. Mellesleg minden felvett dolog a hátizsákunkban tárolódik, ezért az legyen az első, hogy a gépen azt felvesszük.

1. NAP

Miután megérkeztünk a géppel, Chris fogad minket. Egy kis csacsogás után adjuk neki a gépen felvett szivarunkat, majd menjünk Davenport irodájába. Nem túlzott lelkesedéssel fogad minket, mondhatnám azt is, hogy egyenesen ellenséges. A játék folyamán nem kevésszer fog minket zaklatni. Miután végeztünk vele, járjuk végig a tábort, ismerkedjünk meg az ott dolgozókkal még az este, hogy reggel a munkánk közepébe tudjunk vágni.

Lorrie-t, az egyiptológust a raktárban találjuk, amint a talált ládát vizsgálja. Lorrie teljesen véletlenül a volt barátnőnk. Miután beszéltünk vele, induljunk el Jerry Segalhoz. Mikor kilépünk a raktárból, Davenport jelenik meg. Rövid beszélgetés után – igaz, inkább az ő monológját hallgattuk – rájövünk, hogy milyen egy „kedves és barátságos" ember is ő.

Jerry Segal-t a lakóházában találjuk meg. Ő a társaság geológusa. Azt mondja, hogy néhány érdekes felfedezést tett. A bányában fura, gáz üregeket talált... Miután elmondta, menjünk ki. Áááá, igen. Davenport megint. Hasonló stílusban cseveg, mint az előbb.



Davenport jobbkezét, Chris-t – aki fogadott minket – a 8-as lakóházban találjuk. Amikor bemegyünk hozzá épp egy fura rituálét folytat és ha zavarjuk világossá teszi, hogy ezt nem szereti.

Ezt a napot azzal fejezhetjük be, hogy nyugovóra térünk a lakókocsinkban.

2. NAP

Rémálomra ébredünk. Az ágyunk melletti asztalon két gyertya és egy üzenet fogad: „Ez a két megszentelt gyertya megvédi a gonosz szellemektől. Egy barát" Ez még csak az első fura dolog a nap folyamán. Hamarosan találkozunk Lorrieval, akitől megtudjuk, hogy Jerry Segalt megölték a bányában. Menjünk oda...

Ezzel kezdetét veszi hátborzongató és izgalmas kalandunk Egyiptomban. Innen nem folytatom részletesen a korábban említett okok miatt, de mint ígértem néhány útmutató tanácsot adok:

– Az alapvető az, hogy mindent vegyünk fel ami mozdítható, mert ha rögtön nem is, később biztos használható lesz.

– Minden kulcsot gyűjtsünk be. Ezek segítségével apránként szinte az összes helyre be tudunk majd jutni.

Évezredekig pihent háborítatlanul egy ókori egyiptomi sír Alexandriában, egy bánya mélyén. A munkálatok során egy fura, hieroglifákkal ellátott láda kerül elő, melynek következményeként borzasztó események láncolata veszi kezdetét...

– Kutassunk át mindig mindent.

– A tiltott helyeken - pl. Davenport irodája - ne időzzünk túlságosan sokat. A számítógépet viszont Davenport irodájában használjuk, mert ott nyomtatni is tudunk. Segal nyomtatója rossz.

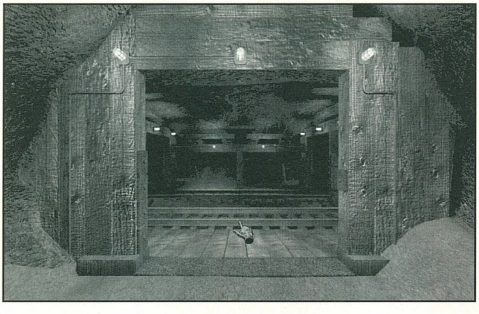
– Mindig keressünk titkos rekeszeket.

– Minél előbb javítsuk meg a generátort, hogy le tudjunk menni a bányába. Ne felejtsük, hogy nem elég összecsomózni a vezetékeket, le is kell szigetelni azokat.

– A bányába úgy menjünk le, hogy már látjuk a bánya térképét, mert különben nehéz eligazodni.

– Lehetőleg szintenként mentsünk állást a meglepetések elkerülése végett.

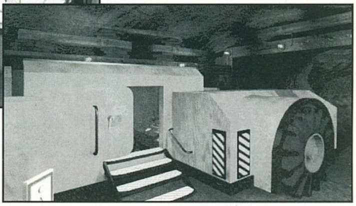
– Keressük meg a bányavasutat és azzal közlekedjünk a szintek között, mert az a leggyorsabb. Ráadásul a negyedik szintnél el van vágva a lift tartóvezetéke és másként nem is tudunk lejjebb menni.



– A lámpa segít, hogy lássunk a sötétben.

– A szén-szállítószalag végén található zúzó káros az emberi életre, hacsak nem zúz.

– A hatodik szinten található bányászgéppel ne kezdjünk el bányászni, mert hozzá nem értésünk bányaomláshoz vezethet.



Ez lenne az a néhány jó tanács az elinduláshoz és tovább.

Maga a játék nekem nagyon tetszett, igaz az elején egy kis ellenszenvvel viseltettem iránta, a szokatlan, egy-két fázisos ál-animációk puritánsága miatt, de fél óra után magával ragadott a történet s a hangulat. A hangulat... profi. A „díszletek" tényleg a második világháború idejét idézik. És miután megszoktuk a grafika is szép. A zene vagy inkább háttér effektek profik. Ha egyedül vagyunk egy raktárban, akkor sejtelmes, hátborzongató zenét hallhatunk. A bányában kisebb morzsolódások hangjai akarnak megfutamodásra bíztatni... A hangulattal nincs gond. Annyira nem nehéz a játék, hogy egy gyakorlott kalandjátékost kívánjon, épp ezért a kevésbé gyakorlottak is hozzáláthatnak. Egyetlen negatívuma, mint a Windows-os kalandjátékoknak általában, az a Win95, de mivel QuickTime-ot kíván a futáshoz, sajnos indokolt.

A Király él, testvérek

Mr.T.

PC GURU

80%

Nagyon jó hangulatú, izgalmas játék egyiptomi körítéssel

WIN COMPUTER

1067 Budapest Szondi u. 19. ☎ 153-4304 fax:117-2834

Sound Vision 16 Gold

- 16 bit stereo 4-48kHz
- Soundblaster, Soundblaster Pro, MPCII
- MPU-401 MIDI
- WINDOWS 95 kompatibilis
- multi CD vezérlő
- 10 db multimédia szoftver
- ADPCM és ESPCM tömörítési technika

Sound Vision 32 Wave 3D Surround

- 3D Surround Sound
- Wave Table (beépített)
- Windows 95 Plug 'n Play
- IDE CD vezérlő
- Sound Blaster Pro II, MPU-401

Sound Vision hangkártyák = kiváló hangminőség

TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING

UNOD A BARÁTNŐDET?
MAGÁNÜGY!

TERHEDRE VAN A GYERMEKED?
HÍVD A GYERMEKMENTESÍTŐ SZOLGÁLATOT!

LASSÚ A GÉPED?
UNOD A RÉGIT, KICSERÉLNÉD?
SOK FELESLEGES PÉNZED VAN?
SZUPER GÉPET AKARSZ?

HÍVD
OLD MAN
CÉGÉT

HARDWEREM-96 KFT.
Budapest. VI. Csengery u. 55
Tel.: 1326-841
06-20-244-647

Nyitvatartás: Hétfő - Csütörtök 10-18h
Péntek 10-17h

JAVÍTÁS, BŐVÍTÉS, ÁTALAKÍTÁS!
RÉGI ALKATRÉSZEK BESZÁMÍTÁSA!

TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING

GRAVIS

Ultrasound Classic OEM
9 900 FT

Ultrasound ACE
6 900 Ft

Gravis Analog Pro Joy
3 900 Ft

+ 25 % ÁFA

Gravis Grip Game System
14 900 FT

Gravis Gamepad Pro
4 900 Ft

PIXEL MULTIMÉDIA KFT.
1088 BUDAPEST, RÁKÓCZI ÚT 13.
TEL.: 266-6059, 118-1595

ILYEN MÉG NEM VOLT!
HARMADÁRON !
Már 22,900 Ft - tól !

Microsoft®
INTERNET CSOMAG
(1996 október 22 - november 30-ig)

Az AKCIÓS csomag tartalma:
Magyar WINDOWS 95 (teljes vagy frissítés)
14 400 BPS MODEM
3 HÓNAP INTERNET ELŐFIZETÉS
INTERNET EXPLORER 3.0

A hírdetés felmutatójának
1000 Ft MIKROPO kedvezmény !!!

MIKROPO COMPUTER
Áraink az áfát nem tartalmazzák !
1065 Budapest, Nagymező u. 51. • Tel.: (361)-153-0111 • Fax: (361)-269-0151

INFORMATIKA

Havonta

Magyarország vezető számítástechnikai lapja. Hardvertesztek, hálózatok, szoftverbemutatók, alkalmazási tippek, vírusinformációk – havonta 80–100 oldalon, 13 ezer példányban.

Hetente

Magyarország vezető informatikai lapja. Számítástechnika, telekommunikáció, irodatechnika együtt: informatika – hetente 32 oldalon, 10 ezer példányban.

Akinek a CHIP a lapja, az a világot kapja!

VOGEL Publishing Kft.
H-1138 Budapest Váci út 202.
Tel.: (36-1) 270-5564
Tel./fax: (36-1) 270-5563

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a

- ☐ CHIP Számítógép magazint 1 évre 4570 Ft-os kedvezményes áron (15%)
- ☐ Heti CHIP informatikai hetilapot 1 évre 3920 Ft-os kedvezményes áron (30%)

1996. .... hónaptól.

Név: ....

Intézmény: ....

Cím: ....

A megrendelőlapot a következő címre kérjük elküldeni:
Vogel Publishing Kiadó, 1300 Budapest, 3. Pf. 210 • Tel.: 270-5564, fax: 270-5563

Non stop **INTERNET**-*tel!*

December 13-án 19 órától december 15-én 19 óráig az Építők-Liget Kongresszusi Központban Budapest, VI. kerület Dózsa Gy. út 84/a.

A Csokonai Művelődési Ház az idén is várja a számítástechnika rajongóit, a számítástechnika iránt érdeklődő amatőr és profi közönséget, országos kiállítására. A Computer Karácsony hagyományainak megfelelően, az idén is a szakma újdonságait kívánjuk bemutatni. Ezért pénteken, 13-án délután 5 órától vasárnap, 15-én este 7 óráig bárki bejárhatja a világot az Internet kínálta utakon, a MATÁV segítségével.

ILYEN ÉJSZAKÁT NEM LEHET KIHAGYNI!

A GÉPEKET AHOGY SZOKTÁK, ELŐRE LEFOGLALHATJÁK!

Ha még sohasem próbáltad ki az Internetet, itt a nagy lehetőség, mi segítünk és a szülők előtt is igazolni tudod hogy jó helyen töltöd az éjszakát!

Várjuk a cégek, fejlesztők, felhasználók és kereskedők jelentkezését, ötleteit, kiállítási helyet biztosítunk. Lesz programcserebere, ahol sajátfejlesztésű programok cseréjéhez biztosítunk asztalt, melyet már előzetesen lefoglalhatnak.

Szoftverek, hardverek és szakkönyvek között válogathat, az érdeklődő természetesen a karácsonyi ajándékát is megvásárolhatja.

A rendezvény fővédnöke a MATÁV Rt., védnöke az 576 Kbyte, Csokonai Művelődési Ház munkatársai és a rendezvényt támogató Liget Kongresszusi Központ az idén is megtesz mindent, hogy kellemesen töltsék a kiállítók és vendégeink ezt az 50 órát.

Ha a rendezvénnyel kapcsolatban bővebb felvilágosítást kér, hívja a Csokonai Művelődési Házat Telefon: 307-6191, 307-7285.

1 hónapig kedvezményesen használhatja az Internetet a DataNet segítségével.

Hívja a DataNet-et a 269-7373-as telefonszámon!

DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon

DataNet Távközlési Kft. 1023 Budapest, Zsigmond tér 10. Telefon: 269-7373 Fax: 269-7022
Információk a DataNet-ről: http://www.datanet.hu

CHAMP GALAXIA V1.0

A CHAMP név által fémjelzett Shareware játékok lassan de biztosan szaporodnak. Az igaz, hogy nem érik el pl. az Epic Mega Games, MVP stb. alkotások népszerűségét de ami késik nem múlik. A csapat eddig megjelent játékai a CHAMP Ms. Pac-em, CHAMP Kong, CHAMP Pac-em, CHAMP Galaxia, CHAMP Centipede, CHAMP Asteroids, HAMP Galagon, CHAMP Frog-em, CHAMP Invaders és a CHAMP Burger Chef. Ezek közül egy-kettőről már írtam, a többiről pedig majd a későbbiekben.

A CHAMP Galaxia egy hagyományos, mondhatni ősrégi alapokra épülő Invaders klón.

Azaz a játékosnak csak egyetlen célja van; minél messzebbre jutni a szinteken és minél több pontot gyűjteni. Ennyi az egész.

A játékban nem találkozunk falrengető meglepetéssel, szuper technikai megoldásokkal és csúcs effektekkel. Mégis, ez is olyan játék amivel az unalomig játszol, majd letörlöd aztán újra felrakod a gépedre.

Sokrétűen konfigurálható a játék, mert az 1-2 játékos üzemmód mellett pl. gamepad, analóg, digitális joystick használatára is mód adódik.

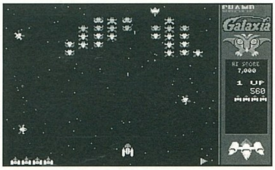
Bár grafikailag nem a plafont dögeti, de azok a speaker hangok, hát azok igazán élveztesek, s ezt most komolyan mondom.

Csak egy a baj – a nem regisztrált verzió nagyon gyorsan végigjátszható. Kár.

Végezetül pár command line:

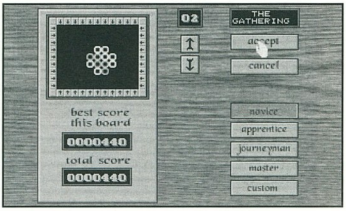
-s : Auto sound card detection ki.
-j : Analog joysticks ki.
-d : Digital joysticks ki.
-m : Nincs zene.
-3 : Auto detection 386 PC (speed).

http://www.champgames.com
CHAMProgramming
34-3 Shunpike Road
Cromwell, CT 06416 USA



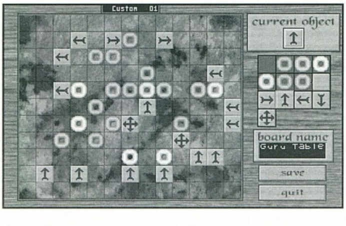
RINGS OF THE MAGIC

A táblás-logikai játékok hódolóinak kívánt kedvezni az MVP amikor megjelentette a fenti alkotást, ami az úgynevezett párosítós-lebontós stílusok közé sorolható. Igen egyszerű és nagyon könnyen kezelhető program, hisz már az első ránézésre is „adja magát a játék".

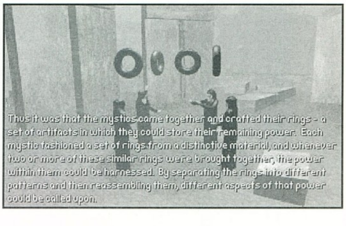


A tábla szélein található nyilak segítségével a különböző színű gyűrűket összepárosítva, egymás mellé tolva kell az adott táblát letisztítanunk.

Bár a program logikája így nagyon egyszerűnek tűnhet, mégis a feladatok megoldásához nélkülözhetetlen a jó kombináló és előrelátó készség. Ha nagyon elakadtunk vagy teljesen tanácstalanok vagyunk, akkor a tanuló (solve) kapcsoló segítségével megnézhetjük, hogy a gép szerint mi is a helyes megoldás. Hibás lépés esetén pedig az undo gomb használatával kímélhetjük meg magunkat a többszöri újrakezdés gyötrelmeitől. A játék nem regisztrált verziójában 20, míg a teljes verzióban 80 táblát kell letisztítanunk.



Ezenkívül mindkét verzió tartalmaz táblaszerkesztőt (boardeditor) amivel számtalan táblát szerkeszthetünk (magunknak?). A Cheat kedvelők pedig a négy hidden gomb segítségével mindenféle trükköket csalhatnak elő (lásd ROTM.DOC).

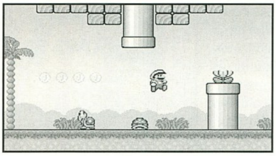


Kellemes és igen szórakoztató játék. AT 386SX, VGA, 1MB RAM, SB, 2.5MB HD, mouse.

MVP Software & Cytherean Adventures

MARIO

Mario figuráját a Ninteno rajongók számára biztos, hogy nem kell bemutatnom. Ma már jelképpé vált sapkás-szerelőruhás alakja főleg az ifjabb nemzedék kedvelt figurája



lett; bár az olyan játékmániákus emberek mint például én se tudtam szó nélkül elmenni az SNES Super Mario World klasszisnak számító pályái mellett. Számtalan játékban „alkalmazták" főszereplőként Marionkat, s a vele fémjelzett alkotások szinte mindig sikert arattak, nem véletlenül.

Természetesen PC-n is voltak hasonló Mario-s próbálkozások, ezek viszonylagos sikertelensége és az a tény, hogy a Mario alakja, figurája copyrightos, azaz jogvédett erősen visszafogta a Mario-s játékok fejlesztését.

Ez a játék sem új keletű, bár furcsamód ahányszor találkoztam vele mindig más és más fájlokkal volt csoportosítva, ráadásul nem tudtam eldönteni, hogy PD, SW, avagy copyrightos a játék. Szerencsére a hetekben akadtam rá az Internet egyik FTP site-on erre a szerző által feltett verzióra.

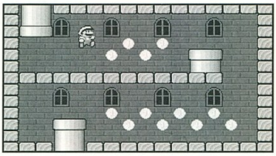
A játék nem az eredeti Nintendo Mario másolata, csak nagyon-nagyon hasonlít hozzá. Külön érdekessége, hogy egy ember rajzolta és programozta, pedig nem más mint Adam Howard.

A játék írása során felhasznált programok: Borland Turbo Pascal 7.0, Borland Turbo C v2.00, Microsoft QuickBASIC v4.5.

Grafikához pedig NeoPaint v2.2 és Picture Publisher 5.0 verzióit használta a szerző. A program mérete igen kicsi 115k, zenéje is csak speaker, a pályák száma pedig ismeretlen (én a negyedik szintig jutottam).

Kezelése:
Alt - ugrás
Ctrl - futás
Space - tűz

Három élettel kezdjük a játékot, de minden századik pénz után plusz



élettel ajándékoz meg a program. Az egész játék logikája, a rejtett pályák, az ellenfelek mint említettem nagyon hasonlítanak az eredeti (első) Mario játékhoz. A Teki katonák, a gomba felszedése a Super Mario átváltozáshoz, a virág felvétele után lövöldözni tudnunk .... ezek mind ismerős elemek, ugye.

Hangulatos aranyos játék, egyszerűen nem szabad kihagyni. Futtatásához min. AT 286-12 MHZ, és kb. 200-300k RAM szükséges.

Adam Howard
Chaos Software
9889 South St. Rd.
LeRoy, NY 14482

MAGYAR JÁTÉKOK

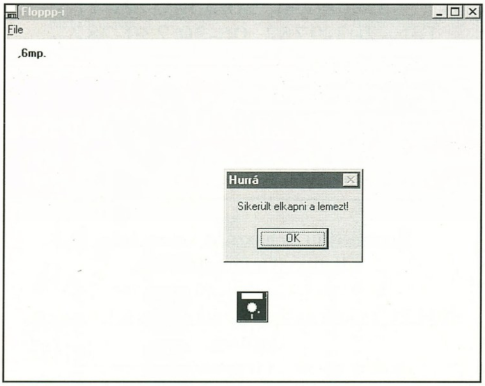
Meglepő módon egyszerre három magyar játék is érkezett a szerkesztősége. Mindhárom játék természetesen felkerült a CD-GURU utolsó számára, így furcsa mód az a helyzet állt elő, hogy Ti előbb játszhattok ezekkel a programokkal mint olvashattok.

A játékok minőségileg ugyan még elmaradnak a profibb Shareware alkotásoktól, kivétel talán a Lexikon c. játék, amin meglátszik, hogy sok munka és idő áll mögötte. Mindenestre fogjuk fel kezdetnek ezeket az alkotásokat, s mielőtt még valaki lekezelné őket; tessék, szabad a pálya, várom a további alkotásokat.

Szóval ha valakit érdekelnek ezek a játékok, megtalálhatja az utolsó CD-GURU-n (Hi Brazil).

FLOPPPI

A játék lényege abból áll, hogy a képen látható ugráló lemezre kell

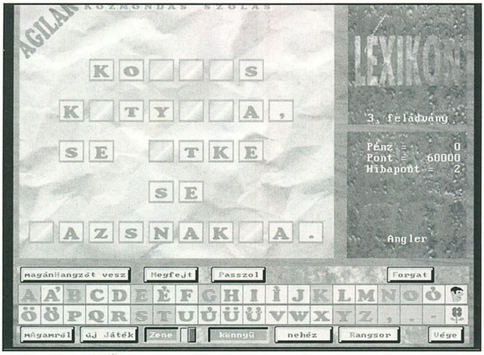


kattintani (eltalálni) úgy, hogy közben az „akadály" nevű gombra ne kattintsunk. A képernyő tetején látható szám mutatja a lemez ugrások idejét, ez amolyan reflex, reagálási időnek is beillik. A program Windows alatt fut, no és szabadon terjeszthető.

Pataki Norbert
2310 Szigetszentmiklós,
Tököli út 168.

– Mellesleg gondolom csak ujj-gyakorlatnak szánta a szerző a játékot. Visual Basic rulez!(?).

(Serverbubus)



LEXIKON V1.01

A program az ismert TV-s szerencsekerék egy újabb nem első, s minden bizonnyal nem is utolsó magyar feldolgozása. A CD-GURU-ra feltett Shareware verziója mintegy 160 különféle feladványt tartalmaz más és más témakörben. Ezzel szemben a szerzők ígérete szerint a regisztrált verzióban több mint 1000 feladványra számíthatnak a stílus kedvelői.

A játék menete; forgatás, mássalhangzó tippelés, magánhangzó kérése és maga a megfejtés mind ismert momentum, akárcsak a TV-ben. Némi újdonságot jelent a hibapont bevezetése, amit gondolom az időlimit helyettesítésére találták ki a szerzők. Hibapontot akkor kapunk ha rossz, nem létező betűre tippelünk.

A maximálisan engedélyezett hibapontok száma függ a játék nehézségi fokától, s elérése esetén vége a tippelésnek, kezdődhet az új játék persze most már egy újabb feladvánnyal.

Nehéz játék! Bizony sokszor elég egyediek, különlegesek és nem mindennapiak a megfejtendő szavak (állatok, közmondások). Bár igaz utólag ismerősnek is tűnhet egyik másik közmondás, de jórészt olyanok amiket én még soha nem hallottam.

Persze ez abszolute nem baj, sőt, legalább tanulunk valami újat. A program használatához bővebb segítséget kapunk, ha megnyomjuk az ALT-A kombinációt vagy a magamról feliratra kattintunk.

Adám Zsolt és ifj. Bagi László
5130 Jászapáti
Ballasi út 3.

TRON

A játék lényege, hogy pontunkat (ami a vonalat húzza) úgy kell irányítani, hogy ne ütközzön akadályba a pályán. Ha valaki ütközik, akkor az ellenfele kap egy pontot. Aki pedig tíz pontot szedett össze az nyert. A játék kezeli az egeret, és ha van egy Gravis Ultrasound hangkártyád, akkor nem muszáj csöndben játszanod.

Kezelése:

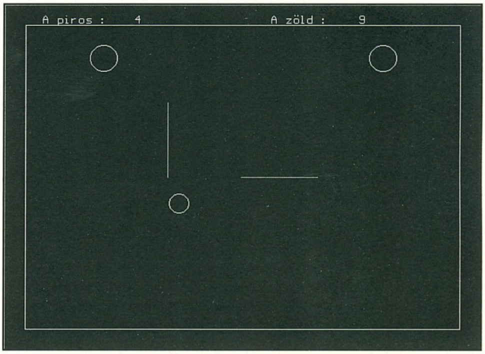
	1.játékos	2.játékos
Fel	W	FEL
Le	S	LE
Jobbra	D	JOBBRA
Balra	A	BALRA
Gyorsít	+	
Lassít	-	

Ambrus Ervin
6755 Kübekháza
Felszabadulás u. 60/a

– Ebben a játékban az a baj, hogy csak ketten játszhatják. Bár tudom, hogy a legnagyobb munkát egy intelligens ellenfél algoritmusának megírása jelentette volna, mégis ez a többlet igen feldobta volna a program játszhatóságát. Az se ártott volna ha kezdéskor a sebesség állítása kicsit korrektebb lenne. (386, 486, Pentium)

A grafikán pedig .... lehetne mit csiszolgatni.

(Serverbubus)



FIGYELEM !!!!
Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ!
Ezért arra kérünk, küldjél (írjál) sajátkészítésű PD, vagy SW játékot a rovat számára.
Lehetőleg mellékelj hozzá egy nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e!

Serverbubus

EXTRA Megrendelőlap (amíg a készlet tart)

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

☐	CD GURU 97/I	995 Ft
☐	CD GURU 96/6	995 Ft
☐	CD GURU 96/5	850 Ft
☐	CD GURU 96/4	850 Ft
☐	ECTS CD	550 Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

A fenti árakra az előfizetői kedvezmények nem vonatkoznak!

CD ÍRÁS

PC-re és Amigára

Minőségi alapanyaggal együtt

2.000,-tól!

- DAT-ról
- CD-ről
- Winchesterről

Azonnal vagy 24 órán belül.

Winchester bérlés 500Ft/nap+letét

Ezen kívül:

- **AUDIO CD készítése**
- **Számítógépek javítása, bővítése**
- **Szaktanácsadás**
- **Írható CD - R lemezek árusítása**

Kirják Tibor

1115 Budapest, Somogyi út 11.,

Tel.: 203-9752, 06-20 230-282

INTERAKTÍV KIVÁNSÁGLAP

A 45. oldalon található kivágós billiárdos játék nyereményei közül az alábbit választom:

☐ 50%-os kedvezmény az alábbi régebbi GURU-kra, PC GURU-kra ....

☐ 20%-os kedvezmény a következő CD GURU számokra:
CD GURU 96/4 CD GURU 96/5

☐ 15%-os kedvezmény a következő előfizetésre:
PC GURU CD GURU 1 éves 1/2 éves

☐ Korlátozott számú zsákbamacska nyeremény

☐ 25 remek polo egyike

Nevem: .... Címem: ....

Color Computers Kft. Budapest

Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

1096. Üllői u. 109.c

Tel/Fax: 218-92-47

Komplett új és használt számítógépek, alkatrészek forgalmazása.

Software-ek széleskörű választéka.

IBM PC és kompatibilis számítógépek teljeskörű javítása.

Hálózattervezés, kivitelezés, beüzemelés!

Ingyenes szaktanácsadás!

Kiszállásos, helyszíni gépbővítések, javítások!

Nyomtatók, NoteBook-ok , papírkellékek és más kiegészítő eszközök nagy választékban.

AKCIÓ!

Régi számítógépét, alkatrészeit megvásároljuk, ill. vásárlás esetén korrekt áron beszámítjuk!

Multimédiás CD Rom lemezek, több témában 800 Ft+áfás áron!

Intel Owerdrive DX4-100 5V 7.800 Ft.

(Melyel régebbi 486 5V-os alaplapját felbővítheti.)

Komplett gépek már 50.000 Ft-tól

Érdemes benézni hozzánk!

CD ÍRÁS

Gyorsan

Olcsón

Minőségi alapanyagra

2.000,-Ft-tól

A TF és KG játékosainak 10% kedvezmény

SZOMBATI ORSOLYA

1039 Budapest, Kabar u. 6. VII/39.

Tel.: (06-30)-523-014, (06-30)-523-015, 18[00] után 167-3909

PC-CENTRUM

Páratlan áron vásárolhat tőlünk:

– Pentiumos rendszereket

– Multimédia kiegészítőket (CD-k, hangkártyák, stb.)

– Színes nyomtatót

És még sok mást kedvező áron!

PC-Center Budapest, I. ker.

Széna tér 7. III. 1.

Tel.: 135-9456 Nyitva: 9h-19h-ig!!!

4M

COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.

Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.

Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.

Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u. 32.

Tel.: 267-9560

Nyitva:

Hétfő - péntek: 10-18

Szombat: 9-13

PC-CD SHOP

- ✓ Nálunk **NEM** kell tagsági a CD-ROM otthoni **KIPRÓBÁLÁSÁHOZ!** és **CSAK** a bruttó ár 10%-a hetente!!! (A havi díj a bruttó ár 30%-a)
- ✓ De **HA** mégis van tagságid, akkor a CD-ROM otthoni kipróbálása csak a bruttó ár 7,5%-a és nem kell a CD-ROM-ot sem kifizetni (Havi díj 22,5%)
- ✓ És ha vásárolsz, akkor minimum 10%, maximum 50% kedvezményt kapsz.
- ✓ Ha nem indul vagy nem fut a megvásárolt progi, mi ingyen installáljuk.
- ✓ Ha megadod a címed, havonta **HÍRLEVÉL + ÁRLISTA** !!!
- ✓ Ne feledjétek: új CD-ROM lemezek továbbra is hatalmas választékban mindig a **LEGJOBB ÁRAKON** kaphatók!!!

Cyber World

VADONATÚJ SZOLGÁLTATÁSUNK: CD-ROM BIZOMÁNYI

Huber Center Labirintus Üzletház

Bp., VII. Erzsébet krt. 37.

(az udvarban)

Nyitva: H-P: 10-18, SZ: 10-13.

Telefon: 351-6419

CD-ROM ARZENÁL

DISZKONT

NÉZZ A PÉNZTÁRCÁDBA,

ÉS DÖBBENJ RÁNK!

A LEGÚJABB JÁTÉKOK A LEGJOBB ÁRAKON!

RÉGEBBI JÁTÉKOK MÉGJOBB ÁRAKON!

TAGSÁGI RENDSZER ÉVES ÉS FÉL ÉVES IDŐTARTAMRA.

HÍVJ MINKET ÉS KÉRD AZ ÁRLISTÁNKAT!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT VIDÉKRE ÉS BUDAPESTRE IS.

VISZONTELADÓKAT IS KISZOLGÁLUNK!

1085 BUDAPEST, JÓZSEF KRT. 22-24

NYITVA: H-P 13-18-IG TEL: 133-0064

Audio CD készítés

1-100 példányban, DAT-ról, CD-rõl, LP-rõl, harddiscrecorderrõl, kazettáról (válogatás is). DAT és CD esetén nem újradigitalizálással!

Adatarchiválás - CD ROM írás

6 órán belül, Winchesterrõl (AT, SCSI), DAT-ról, CD-rõl. Multi-session írás! Macintosh CD, HDD is!

Winchester bérlés (850 MB AT, 500 Ft/nap+letét)

Komplett számítógépek, részegységek értékesítése.

Czakó Tamás & Nagy Andrea 1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.

Hétfõ-péntek: egész nap, Hétvége: hívjon! Telefon: 322-6624, 06-20-356193

CD ÍRÁS - CD ÍRÁS - CD ÍRÁS - CD ÍRÁS

Minőségi alapanyagra

Rövid határidővel, NON STOP szolgáltatás!

Megbeszélés alapján háztól házig szállítás.

Nagy Zsolt

1221 Budapest, Mária Terézia u. 25

Tel.: 226-0009, 06-20 247-644

Internet

Hogy Ön se maradjon le...

WEB DESIGN | JAVA

Akció!

Első 150 magánszemély megrendelőnk között 10 db nagy értékű nyereményt sorsolunk ki!

WWW: HTTP://WWW.NETWEB.HU
E-MAIL: INFO@MAIL.NETWEB.HU

Árainkból:
Teljeskörű hozzáférés: 4.000 Ft/hó+ÁFA
E-mail: 2.000 Ft/hó+ÁFA
Áraink korlátlan Internet-hozzáférést biztosítanak!

WWW | FTP | E-MAIL | GOPHER

NW
NetWeb
Kereskedelmi és Szolgáltató Betéti Társaság
Budapest, Rákóczi út 63.
Tel:134-0661 Fax:220-7695

PC-CD GAME CLUB

Szeretné a legújabb programokat párszáz forintért otthonában kipróbálni? ⇨JÖJJÖN EL!
Szeretne 10-50% kedvezménnyel CD-ROM-ot vásárolni? ⇨NÉZZEN BE!
Szeretne pénzt kapni megunt CD lemezeiért? ⇨HOZZA EL!

➤CD-ROM ÉRTÉKESÍTÉS, ADÁS-VÉTEL➤
Cím: 1084 Bp., Német u. 21., a Horváth Mihály tértől 50 méterre.
☎:1145-197 NYITVA: H-P.: 10-18 Sz.: 9-13

ALFA PC CD-ROM SHOP

Rákoskeresztúr Városközponttól öt percre
Alfa Üzletház, Budapest, XVII. kerület, Pesti út 151.
Telefon: 2-563-662/36, 2-564-386/36 Fax: 2-568-389/43

- Játékok, shareware, ismeretterjesztő, oktató, video és szex CD-k.
- CD-s újságok, lexikonok, számítástechnikai magazinok.
- 7, illetve 10 napos otthoni CD kipróbálási lehetőség.
- A kért programok lehetőség szerinti beszerzése, a még meg nem jelent CD-kre előjegyzés felvétele.
- Vidékre csomagküldő szolgálat postai utánvéttel (5% kedvezmény).
- Próbálja ki egyedülálló klubtagsági rendszerünket, kérje ingyenes tájékoztatónkat.
- Viszonteladók jelentkezését is várjuk!

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 10-18,
Szombat: 09-13 Vasárnap: ZÁRVA

ÚJ PC-CD ROM BOLT NYÍLT

TICOM SOFTWARE

CÍM:Bp. NAGY LAJOS KIR. ÚTJA 213.
TEL.: 06-20 345-559
KLUBTAGOK KEDVEZMÉNYEI:
- Minden program árából 10% kedvezmény
-A program értékének 10%-áért HAZAVIHETED KIPRÓBÁLNI
- CD-ÍRÁS 2000 + áfa
- Az új programokról listát küldünk

E HIRDETÉS FELMUTATÓJÁNAK 15% KEDVEZMÉNY!

5% Kedvezmény
ha ezt a hirdetést üzleteinkben átadja nekünk...
ROYALCOMP®
1085 Budapest, József krt. 22-24
8900 Zalaegerszeg, Balatoni út 2.

ROYALCOMP®

SZÁMÍTÁSTECHNIKA - BIZTONSÁGTECHNIKA
1085 Budapest, József krt. 22-24. Tel/Fax: 210-1062, 210-3712
8900 Zalaegerszeg, Balatoni út 2. Mobil: 06 (20) 266-686
HOTLINE: Számítástechnika: 06 (20) 377-155 Biztonságtechnika: 06 (20) 377-166
WEB: HTTP://WWW.ROYALCOMP.HU E-mail: royal@royalcomp.hu

Komplett számítógépek igény szerinti összeállításban
Nyomtató, scanner, modem, multimédia kiegészítők
Alkatrészek, kellékek, kiegészítők
Számítógépek bővítése, felújítása rövid határidővel

Lakás, üzlet, irodai riasztóberendezések
Felmérés, tervezés, kivitelezés, karbantartás
Alkatrészek, szerelési anyagok

míroMEDIA 3D

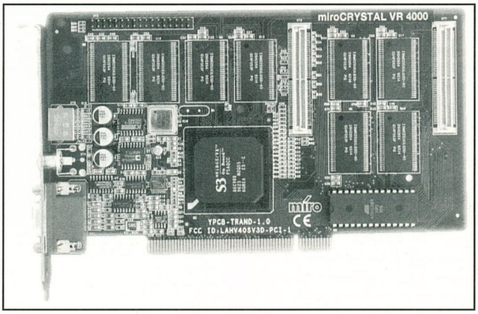
Adventure és Gamer Set

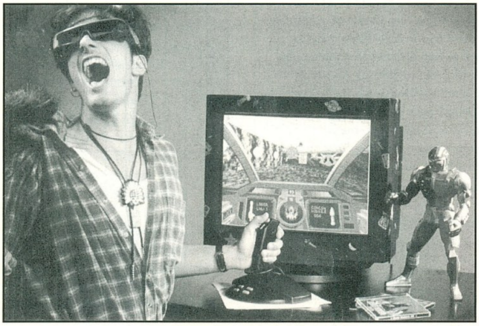
A piaci nyomás mindig is jó hatást gyakorolt a hardverfejlesztőkre. A multimédia és ebben is leginkább a játékok azok a felhasználások, amelyek az igazán komoly felhasználói alkalmazások (3D-s alkalmazások, CAD, stb...) mellett a hardvergyártókat a minél nagyobb teljesítményű késztermékek megjelentetésére ösztönzik. Emellett sajnos a szabványosítás is gond, hiszen a nem tisztázott piaci szegmenseknél igen nagy néha a kavarodás. Az egyik ilyen a 3D-s grafikus gyorsítókártyák közötti harc.

A míro most egy olyan dologgal állt elő, amit így kompletten még senki sem dobott piacra. Megjelentetett egy 3D gyorsítós videokártyát, egy 3D-s VR szemüveget és egy Dolby Sourround háttérhangot generáló hangkártyát. Ezek önálló egységként is megállják a helyüket, és szettben is kaphatóak lesznek majd. A teljes – három egységből álló – csomag a 3D Adventure Set, a hangkiegészítés nélküli a 3D Gamer Set névre hallgat. Mindkét csomag természetesen tartalmazza a jól ismert Descent 2 special változatát. A játék eme változata nem csak a 3D grafikus gyorsítást használja ki, hanem a szemüveg nyújtotta 3D-s térérzetet és a hangkártya kiegészítés nyújtotta 3D-s hangérzést is.

MÍROMEDIA 3D GRAFIKUS KÁRTYA

A míro sem maradhatott ki a 3D-s gyorsítók küzdelméből, és megjelentette saját 3D-s kártyáját. Kézenfekvő megoldás volt a videokártya gyártók között leginkább preferált és elterjedt 3D-s chip, az S3 Virge felhasználása. Az S3 Virge igazi erőssége természetesen a Windows-os, illetve elsősorban a Win 95-ös alkalmazások támogatása. A Virge kimondottan 3D-s játékok gyorsítására lett kitalálva, hiszen a DirectX driver közvetlenül kihasználja a kártya lehetőségeit, és Win 95 alatt egyéb esetekben is nagyon szépen dolgozik. Jónéhány szoftverfejlesztő cég is felvette a support listájára, így pl. több játék is támogatja, illetve támogatni fogja. Megemlítésre méltó dolog még, hogy lesz a kártyához TV tuner kiegészítés is. A kártyán található egy TV kimenet is, így a kis monitor helyett nagyképernyős TV-n is játszhatunk.





MÍROMEDIA 3D FANATIX

A 3D-s headset-ek egyik nagy problémája a tömegük (súlyuk). Bár a legelterjedtebb 3D sisak, a VFX-1 tartalmaz head tracking-ot és hifi fejhallgatót is, a viselése kis idő után kényelmetlenné válhat. Erre a problémára már létezik megoldás. A míro most a legújabb LCD (folyadékkristályos) technológiával elkészített „shutter glasses"-t dobta piacra 3D Fanatix néven. A szemüveg működése rendkívül egyszerű. A grafikus kártya interlace üzemmódban két egymástól eltolódott képet jelenít meg a monitoron úgy, hogy az egyik kép a páros sorokból, a másik kép pedig a páratlan sorokból fog összeállni. A szemüveg feladata a szemünk átverése lesz. Miután a VGA kimenetre rácsatlakoztattuk a szemüveget is, az a képszinkron jel alapján egyszer a jobb, egyszer a bal szemüveg oldalt teszi átlátszóvá. Így gyakorlatilag az egyik félképet csak az egyik szemünkkel, a másik félképet csak a másik szemünkkel fogjuk látni. Ezzel az átveréssel tényleg 3D-s képet fogunk látni, és a minősége csakis a monitor minőségétől fog függeni. A szemüveg minden forgalomban levő videokártyával kompatibilis, de a míroMEDIA 3D kártyához ajánlják leginkább (azzal biztosan megy).

MÍROMEDIA SOURROUND

Aki nézett már videofilmet Dolby Prologic hanggal, az tudja mi az igazi 3D hangzás. A míro mindezt most egy apró kiegészítőkártya formájában kínálja, ráadásul PC-hez. A kis kártyán 5 db hangszóró kimenet van, ezeket már csak erősíteni kell. A tényleges 3D-s hangzásról 2 db DSP chip gondoskodik. Az egyik a Dolby Sourround kódot vizsgálja és választja szét a hangot 5 csatornára, a másik pedig az öt hangszóró hiányát próbálja pótolni, a teljes térhangzást egyetlen stereo csatornára összegzi. A kártya bármilyen hangkártyához vagy hifi videohoz is csatlakoztatható.

SAKMAN

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Axico Kft. biztosította.

1074 Budapest, Dohány u. 67. Tel.: 268-0330

A 3D grafika manapság nagyon felkapott lett. Mindenki igyekszik kivenni a részét a fejlesztésekből, és a pénzt a vásárlók pénztárcájából egyúttal. Éppen ezért szeretnék most egy összefoglalást készíteni a várható tendenciákról, új kártyákról és rendszerekről.

ÚJ KÁRTYÁK (INTEGRAPH REACTOR, TRIDENT 3D, ORCHID RIGHTEOUS)

Nemrég tudósítottunk, hogy a Creative Labs és a Sierra is a Rendition Vérité V1000 chip-et fogja használni új 3D gyorsítójában. Azóta kiderült, hogy a grafikus munkaállomásairól híres Integraph is csatlakozik a csapathoz Integraph Reactor nevű kártyájával. A kártyához adják a Quake SW és az Indycar 2 speciális Rendition változatát, illetve a Monster Truck Madness és a Hellbender trial változatát. A kártyát 4 MB EDO RAM-mal szállítják 200 dollár körüli áron. A Rendition chip-et elég sok cég direkte támogatja, de természetesen kompatibilis a Microsoft Direct 3D szabványával is. A teljesítménye igen kiváló- 600000 Gouraud-árnyékolt 25-pixeles háromszög true colorban, 25millió pixel/sec. A beépített speciális funkciók: perspektive correction, bi- és tri-linear filtering, Gouraud-árnyékolás, Alpha blending. A Verité chip-ben egy gyors RISC-mag van, mely átveszi jó néhány feladat végzését a processzortól, így tehermentesíti azt. Már több, mint 20 játék készült el rá, mint a Quake, Fatal Racing, Actua Soccer, Descent 2, Zone Raiders és Indycar2. A 3D API-k közül kompatibilis a Reality Lab-el, Speedy 3D-vel és az Intel 3DR-ral is. Természetesen a 3D gyorsítás mellett megfelelő 2D gyorsításról (64-bites VGA támogatás) és video-lejátszásról (30 frames-sec, 800x 600 16-bit (65,500 szín) felbontás mellett) is gondoskodtak. Akit bővebben érdekel a kártya vagy a chip, az ezeken a címeken tud utánanézni:
http://www.intergraph.com/ics/reactor
http://www.rendition.com.

A Trident is fejleszt folyamatosan, habár mi szinte csak régi jó (jó lassú) kártyáira emlékszünk. A Trident egy olyan 3D gyorsító kihozatalát fontolgatja, mely támogatni fogja a DVD szabványt is egyúttal. A Trident új sorozata, a 3D Image a negyedik negyedévben fog megjelenni. Ebben debütál a 975 jelzésű 3D gyorsító chip, míg a DVD-lejátszással bővített változat, mely a 975DVD nevet viseli, jövő év első negyedében fog kijönni előreláthatólag.

Az Orchid Righteous 3D már kapható az Egyesült Államokban, és nemsokára Európában is. Ez a kártya a 3Dfx Interctive Voodoo chip-jére épül, mely jelenleg az egyik legjobb 3D-chip-nek számít. Ez a kártya kimondottan 3D gyorsításra készült, így a Videologic Power VR-hoz hasonlóan egy grafikus kártyához kell csatlakoztatni. Elég sokat elmond a kártya teljesítményéről az az adat, hogy 45 millió pixelt tud megjeleníteni másodpercenként. A 3Dfx chip-jét számos nagy, főleg amerikai gyártó támogatja, de természetesen a Direct 3D-vel is teljesen kompatibilis. Az ára jelenleg 200 dollár körül van. Aki többet szeretne róla megtudni, annak a cég címe: http://www.3dfx.com. Természetesen a Vodoo chip-et nemcsak az Orchid használja, hanem a többi nagy gyártó (pl. Diamond) is ki fog hozni erre a chip-re épülő kártyát.

Most az aktuális hírek után következzenek a fontosabb trendek, és először egy fogalomtár a rendszeresen használt angol kifejezésekkel.

Perspective Correction: Azt biztosítja, hogy a tárgyra feszített textúra megfelelően együtt mozogjon a tárggyal, ha változik a kamera-nézet. **Bilinear and trilinear filtering:** valósághű, elsimított textúrákat tesz lehetővé. **Gouraud shading:** a mindenki által ismert árnyékolási eljárás. **MIP mapping:** Megszünteti a képek „kockásságát", ami azok különböző távolságról való nézésekor jelentkezik. **Antialiasing:** képen levő vonalak „elsimítása". Sub-pixel and sub-texel positional accuracy: finom, folyamatos és élethű mozgás-ábrázolást biztosítja. **Alpha blending:** segítségével átlátszó és áttetsző dolgok megjelenítése lehetséges (pl. füst, stb).

Grafikus memória fajtái: Nagyon fontos szerepet játszik a memória, illetve a memória sebessége, hogy milyen élethű lesz a 3D megjelenítés a képernyőnkön. Fontos, hogy a CPU minél gyorsabban tudjon pixel-adatokat a grafikus memóriába írni, illetve azokat frissíteni. A sima VGA megjelenítés (640x480, azaz 307200 pixel 16 színben) 153600 byte memóriát igényel, és mivel ezt 60-szor kell másodpercenként a képernyőre tegye, így 9MB/sec adatátviteli sebességet kell elérni. Mindez SVGA-ban tovább fokozódik: egy képernyő 1024x768x65536 színben már 1.6 MB grafikus memóriát igényel, és hogy mindez 75-ször a képernyőre kerüljön másodpercenként, ahhoz a grafikus kártyának 120 MB/sec sebességgel kell tudni olvasni a grafikus memóriából. Nagyobb felbontás és képfrissítés mellett ez természetesen még tovább nő. Nem véletlen, hogy egyre újabb és újabb speciális memóriatípusok, és ezeket használó grafikus csodakártyák jelennek meg. Érdemes tudni, hogy mi mit jelent, és milyen teljesítményt várhatunk tőle. **VRAM:** ez annyiban tér el a normál DRAM-októl, hogy egy második (kimeneti) port is van rajta, így egyszerre tudnak bele adatokat írni és kiolvasni belőle, azaz nem vesznek el értékes ciklusok. Ennek továbbfejlesztése a WRAM (Window RAM), melyben a sebességet speciális grafikai funkciókkal érték el, mint a gyorsított, és egymáshoz igazított adat-feltöltés és – mozgatás. Vigyázni kell arra, hogyha egy 64 vagy 128 bites kártyának az olcsóbb, memóriával csak félig feltöltött változatát vesszük. Ugyanis, ha pl. egy 128-bites kártyát 4 MB memóriára tervezték, melyhez 8 darab, 16 bites busz-szélességű memória chip kell, és mi a 2 MB memóriás változatot vesszük meg, akkor a kártya busz-szélessége csak 64-bit lesz, és teljesítménye pedig egy gyengébb, 64-bites kártyáét éri csak el. Persze, ha később felbővítjük a memóriát, akkor helyreáll a normál helyzet. Modern 64 vagy 128 bites kártyák használhatnak lassabb, olcsóbb memóriát. Pl. normál EDO (Extended Data Out) RAM-mal 240 MB/sec adatátvitel érhető el, míg Burst EDO RAM-mal 400 MB/sec. Újféle design-ok is megjelentek mostanában. Néhány gyártó több chip-et egy házba tesz és logikai áramkörökkel köti össze őket, így míg mindegyik egység a sima DRAM-ok sebességével működik, de a párhuzamos működés gyorsulást okoz. A következő fajták DRAM-ok speciális változatai:

SDRAM-ot, azaz szinkron DRAM-ot és SGRAM-ot, azaz szinkron grafikus RAM-ot már több gyártó készít, és számos grafikus-kártyákat gyártó cég használja fel. Az SDRAM a sima DRAM-mal ellentétben direkte tudja kezelni az órajelet, így 64 biten 640 MB/sec sávszélesség érhető el vele. Az SGRAM ezen felül még plusz funkciókat tartalmaz, mely kimondottan a grafikus teljesítményt növelik, pl. block write (a video-lejátszásnál hasznos). Az MDRAM, azaz Multibank DRAM 8 darab 32 Kbyte-os bank-ot kapcsol egy 256 Kbyte-os egységbe. Ennek a megoldásnak a révén 500 MB-sec adatátviteli sebesség érhető el. A Tseng Labs' ET6000 grafikus chip egy speciális MDRAM

A 3D gyorsító kártyák és chip-ek

	Szükséges memória (MB)	Memória fajtája	Antialiasing	Trilinear Filtering	Subpixel Positioning	Atmospheric effects	2D gyorsítás	Video gyorsítás
ATI RAGE	1	SGRAM	igen	igen	igen	igen	igen	igen
3DFX Voodoo	2	EDO	igen	igen	igen	igen		
3Dlabs Permedia	2	SGRAM			igen	igen	igen	igen
Chromatic Mpact	2	RDRAM	igen	igen	igen	igen	igen	igen
Matrox 1064SG	2	SGRAM					igen	igen
Nvidia NV3	2	SGRAM			igen	igen	igen	igen
Oak OTI64311	1	EDO	igen	igen	igen	igen	igen	igen
Rendition Vérité	2	EDO	igen	igen	igen	igen	igen	igen
S3 Virge	2	EDO		igen	igen	igen	igen	igen
Trident T3D9695	2	SGRAM		igen			igen	igen
VideoLogic PowerVR	2	EDO			igen	igen		

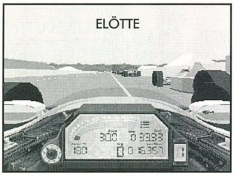
Mindegyik kártya tudja: Alpha blending, perspective correction, filtering (bilinear), textúrák, PCI interface, double buffering, Gouraud árnyékolás, MIP mapping, Dithering

interface-szel rendelkezik, így éri el a fergeteges akár 1000 MB-sec adatátvitelt is! Az RDRAM, azaz Rambus DRAM, egy általános célú memória-design, melynél a busz szélesség csak 8 bit, így az 500 MB/sec adatátvitel eléréséhez 250 MHz-es órajel kell.

MMX (MULTIMEDIA EXTENSIONS)

Az Intel elég sikeresnek tűnő kísérlete, hogy egységes multimédiás (2D- és 3D-grafika, video, hang, hangfelismerés és kommunikáció) gyorsító szabványt hozzon létre. Mi is az az MMX? Ez egy 57 utasításból álló készlet, mely a multimédiás, főleg grafikus és 3D műveleteket hivatott

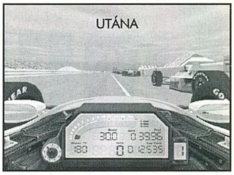
gyorsítani. A nagy újítása az, hogy a normál pentiumos utasításokkal ellentétben nem 32-bitet, hanem 64-bitet használ a SIMD (Single Instruction Multiple Data) technikával. Ez azt jelenti, hogy egy 64-bites regiszterbe több adatot bepakol, majd ezeken egy műveleti ciklus alatt párhuzamosan elvégzi az azonos műveletet. Ez grafikus alkalmazásokban drasztikus sebességnövekedést eredményezhet, hiszen egyszerre több pixelre végezhető el ugyanaz a művelet egy ciklus alatt. Az MMX műveletek különféle adat-típusokat tudnak egy 64-bites regiszterbe pakolni: packed byte, packed word, doubled word és quadword. Mivel pl. 24 bit RGB üzemmódban színenként 8 biten tárolják a szín-információt, így az ezekkel való műveleteket az MMX-es processzor a párhuzamos feldolgozás révén jócskán gyorsíthatja. Az MMX másik újítása, hogy az L1 cache az eddigi 16 Kbyte helyett már 32 Kbyte. Egy MMX-es PC-ben a modem vagy egy wavetable hangkártya működhetne szoftveresen és csak a kiegészítő AD/DA áramkörre lenne még szükség. Az Intel szimulációi alapján, megfelelő alkalmazásoknál 50-100 százalékos gyorsulást vár. Egy béta chip tesztje alapján eddig az eredmények elmaradnak a várakozásoktól. Csak



mintegy 20 százalékos gyorsulást mértek, de ez valószínűleg annak is betudható, hogy a szoftver nem, vagy még nem eléggé támogatta az MMX-et. Az első MMX-es processzorok a jövő év elején jelennek meg P55C néven. Ezt követik majd az AMD-nél a K6, illetve a Cyrix M2. A Pentiumok későbbi generációiban már standard benne lesz ez a bővített utasításkészlet. Fontos még megemlítenem, hogy a Microsoft teljes mellszélességgel támogatja az MMX-et, a Direct 3D és az OpenGL is ki fogja használni az új lehetőségeket. Az MMX mellett az Intel másik kísérlete a 3D gyorsításra az Advanced Graphics Port (AGP). Ennek lényege, hogy egy új adatátviteli utat nyit a grafikus kártya frame-buffer-je és a normál memória között, hogy megkerülje ezzel a PCI busz-t. Az Intel szerint az AGP 400 MB/sec írási és olvasási sebességet tud elérni.

A hardware mellett fontos dolog, hogy milyen software, milyen API-k támogatják, használják ki az egyes kártyák által nyújtott speciális funkciókat.

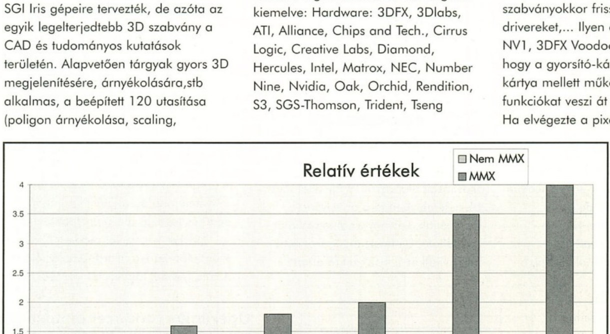
A 3D API-k: PC-n három fontos 3D API, azaz 3D programozói felület van: Open GL, QuickDraw3D (QD3D) és Direct 3D. Az Open GL-t eredetileg az SGI Iris gépeire tervezték, de azóta az egyik legelterjedtebb 3D szabvány a CAD és tudományos kutatások területén. Alapvetően tárgyak gyors 3D megjelenítésére, árnyékolására,stb alkalmas, a beépített 120 utasítása (poligon árnyékolása, scaling, forgatás, stb...) révén. Az SGI szeretné, hogy a szélesebb felhasználói tábor használja, ezért a SUN-nal közösen fejlesztették ki a Cosmo GL-t, mely az Open GL egy olyan változata, amit 3D Web-es programok és Win95 játékok használhatnak. A QD3D alapvetően a MacOS 1995-ben megjelentetett bővítése, de a QuickTime-hoz hasonlóan elkészült Windows alá is. Ez is egy gyors, objektum-orientált 3D tárgymegjelenítő rendszer, olyan beépített funkciókkal, mint fények, textúrák, alapvető objektumok, NURBS, stb... A beállításokat és tárgyakat saját 3DMF (3D Metafile) formátumában menti el. A QD3D egy bővítése a Rendering Acceleration Virtual Engine (RAVE), mely egy eléggé hardware-közeli fejlesztő-rendszer. Számunkra a három 3D API közül a legérdekesebb talán a Microsoft Direct 3D, mely a DirectX család legújabb tagja, és a DirectX 3.0-ás változatban már benne van. Ez egy háromszintű rendszer középső tagja. A legalsó szinten a HAL van, mely a hardware-specifikus drivereket tartalmazza; középen van a Direct3D, míg efelett a korábban Reality Lab-ként ismert rendszer, melyet a RenderMorphics tavalyi felvásárlásakor szerzett meg a Microsoft. A Direct3D elég rugalmas, hiszen lekérdezi, hogy milyen gyorsító funkciókat támogat a kártya, és amiket nem, azt egy egyszerűsített algoritmussal szoftverből emulálja. A Direct 3D és DirectX azért nagyon fontos számunkra, mert széles software-es, és hardware-es támogatást élvez. A teljes lista egy oldalt is megtöltene, így teljesség nélkül a legfontosabbnak ítélt cégeket kiemelve: Hardware: 3DFX, 3Dlabs, ATI, Alliance, Chips and Tech., Cirrus Logic, Creative Labs, Diamond, Hercules, Intel, Matrox, NEC, Number Nine, Nvidia, Oak, Orchid, Rendition, S3, SGS-Thomson, Trident, Tseng



Labs., VideoLogic, Yamaha,...; Software: Acclaim, Accolade, Activision, Caligari, DreamWorks, id Software, Infogrames, Interactive Magic, Looking Glass Tech., Maxis, Mechadeus, NAMCO, ORIGIN, Trimark, Virgin Interactive,...

A 3D gyorsító kártyák egymás után jönnek, és tűnnek el a süllyesztőben, ezért érdemes összeszedni, hogy mi is az, amit ma egy új grafikus kártyának tudnia kell, hogy az ára ne legyen kidobott pénz: Mind DOS, mind Windows (és Windows 95) alatt megfelelő teljesítményt kell nyújtson. DOS alatt nagyon fontos, hogy a VESA 2.0-t támogassa, hiszen ezzel számos új játék megy majd rajta nagyobb felbontásban. Win 95 alatt az a lényeg, hogy a Direct Draw-kompatibilis legyen, és legyen rajta Direct3D támogatás, mert úgy tűnik, hogy lassan, de ez lesz WIN95 alatt a játékok 3D gyosításának a felülete. A 3D gyorsítóknál kétféle megoldást használnak: 1. programozható a chip (Rendition Vérité, Chromatic Mpact, Philips TM-1 és IBM Mfast), aminek a teljesítménye nagy mértékben a rendszer-software-étől, driverektől függ. 2. Egy fix utasításkészlettel rendelkezik a kártya, ezt lehet kihasználni. A megjelenő új szabványokkor frissíteni kell a cégnek a drivereket,... Ilyen chip-ek az Nvidia NV1, 3DFX Voodoo,... Új megoldás az, hogy a gyorsító-kártya a grafikus kártya mellett működik, csak a 3D funkciókat veszi át a grafikus kártyától. Ha elvégezte a pixelek számítását, akkor a PCI buszon keresztül küldi át azokat a grafikus kártyának. Ilyen kártyák jelenleg a 3DFX Voodoo és a VideoLogic PowerVR. Ezeket akkor érdemes venni, ha van egy jó gyors grafikus kártyánk, és emellé szeretnénk 3D gyorsítást.

Charlie



Emulátorok

Hogy mik vannak ...?

Egy igen népszerű és érdekes témával, az emulátorokkal, tudomásom szerint mindezidáig egy számítógépes újság sem foglalkozott behatóbban. Hogy ez miért van így azt nem tudom de az biztos, hogy én olyan számítógép tulajdonost nem ismerek aki nem próbálgatott volna ilyen vagy amolyan emulátor programot. Ezért úgy gondoltuk épp itt az ideje egy átfogó, s lehetőleg majd mindenre kiterjedő sorozatot indítani e területről. A feladat tehát nagyon érdekes de egyben hálátlan is, mert az a sokszínűség s már-már áttekinthetetlen kuszaság ami jellemzi ezt a programcsoportot, az nem mindennapi. A nehéz áttekinthetőséget növeli, hogy természetesen nem csak PC-re írtak emulátorokat, hanem szinte mindegyik népszerűbb géptípusra számtalan emulátorféleség létezik. Ráadásul biztos, hogy szép számmal akadnak köztetek olyanok is akik egy-egy emulátorhoz sokkal jobban értenek mint én. Az emulátorok káoszában nagy segítséget jelenthetnek a mellékelt táblázatok, amik az 1996. szeptemberi emulátor állapotot tükrözik elég nagy pontossággal. Mint látható a táblázatok nem csak PC-re vonatkoznak, elvégre nem csak PC-ből áll a világ (szerencsére!).

A KEZDET

Az emulátorok története kb. 8-10 évre vezethető vissza. A kezdetet (legalábbis nekem) C64-en a Spectrum Emulátor jelentette. No de ne szaladjunk ennyire előre, hanem először próbáljuk meg valahogy tisztázni magának az Emulátornak a fogalmát.

Az Emuláció szó az Idegenszavak szótára szerint furcsamód versengést, vetélkedést jelent. Ha belegondolunk ez valahol igaz is lehet, hisz az egyes géptulajdonosok (géphívők) így próbálták, próbálják megmutatni, hogy lám; az Ő gépük ennyivel is jobb, többre képes mint az a másik.

Processzor emulációk						
	AIX	Amiga	MS-DOS	MS-Win3.1	SunOS	VMS
6502/6507		1	1			
6800			1			
680x0					2	1
68HC11			2			
80x86	1	2	1	1	1	1
IBM			1			
PowerPC			1			
Zilog		1				

Hisz minek venni egy C64-et vagy Mac-et mikor lehet emulálni is, és nem kerül súlyos ezrekbe.

Igen, mi egymást emuláljuk, PC a Mac-et, Mac a PC-t, PC az Amigát, Amiga meg mindkettőt, hogy kerek legyen a kör. Mindezek mellett C64, VIC20, Spectrum, ZX81, MSX, CPC, Atari, Gameboy, SNES, ... emulátorok tucatjai színesítik ezt az igen gazdag palettát.

Emulátorok főbb csoportjai.

1. Hardver
2. Hardverrel megvalósított
3. Operációs rendszer
4. Processzor
5. Teljes gép

PROCESSZOR EMULÁCIÓK

Ezek csak egy-egy mikroprocesszor utasításait utánozzák, s így általában az assemblyben járatos egyének használják. Látványosnak egyáltalán mondható, de hasznosságáról nem lehet vitatkozni hisz ezekre alapszik mindegyik komolyabb gép illetve op.rendszer emuláció.

Ezenfelül használható iskolákba a különféle processzorok utasításainak megtanítására az egészen az alapoktól (Z80) kezdve.

Prominensebb képviselői az EMU68, 68K (Motorola), PSim (PowerPC), 80x86 Bosh (Intel), Z80 (Zilog) emulációk no és a 6502/6507 emu.

HARDVER EMULÁCIÓ

Mint a neve is mutatja, általában akkor használjuk, amikor valamilyen hardverrel nem rendelkezünk, de az adott program futtatásához megléte nélkülözhetetlen. Ilyen például PC-n a FakeCD (CD emu.), EM387 (kooprocesszor emu.), MegaEM (Gravis - SB.).

Furcsa képviselői a csoportnak a különféle analóg-digitális áramkör építő és tesztelő-mérő programok.

Hacker képviselői pedig a számtalan kártya (Card) emulációk, ha netán ilyennel találkoztok azt tudnotok kell, hogy az ezekkel végrehajtott hackereléseket a törvény bünteti!!!

HARDVERREL MEGVALÓSÍTOTT EMULÁCIÓK

Ezek szinte tökéletes!, majd 100%-os gép emulációt valósítanak meg, a lehető legnagyobb sebesség mellett.

Ez azért van mert ezekben az emulátor kártyákban többnyire benne van az emulálandó gép processzorra, s így ennek utasításait már nem kell emulálni, ezenfelül más speciális processzorok és hardver elemek is helyet kaphatnak a kártyákon. Hátránya, hogy főleg az újabb fejlesztésű kártyáknak igen magas az árfekvése, s így egy átlagos „műkedvelő" számára jórészt megfizethetetlenek. Amigára ATOnce, A386x-586x GoldenGate 486 -Pentium PC-s kártyák, SID C64 zene kártya, valamint az Emplant kártya amivel jelenleg PC és MAC, valamint a hírek szerint nemsokára Atari, C64 és Spectrum emuláció valósítható meg tökéletesen. PC-re hasonló a Janus (Atari), Jaguár (Jaguár), QXL (Spectrum), Sega kártyák. Atari-ra az AT Speed és a Falcon Speed (PC) kártyák, míg végül Macintosh-ra pl. a DOSonMAC ugyancsak PC-t emuláló kártyák megvételénél nyúlhatnak mélyebben zsebükbe e gépek tulajdonosai.

OPERÁCIÓSRENDSZER EMULÁCIÓ

A második legnépesebb csoportot képviselik a táborban úgy, hogy

Operációs rendszer emulációk													
	80x8	Amiga	Atari	DEC	HP-UX	Linux	MS-DOS	MAC	Next	Solaris	SunOS	Unix	Windows3.1
Amiga													
CP/*M		2				1	8						
Flex													1
MS-DOS	1	3				1		1	1		1	3	
MS-Windows3.1						2		1				3	
MacOS		3	1		1	1	1		1	1			
Magic								1					
SunOS				1									

Hardveres emulátorok

	80x8	Amiga	Atari	MAC
Atari	3			
DG	1			
IBM-PC		5	1	1
MAC		2		
PDP-11	1			1
Sinclair	1			

határai nagyon sokszor összemosódnak a teljes gépemulációval.

Az átfedés igen nagymértékű, és sokszor megkülönbözhetetlen egy-egy emulátor vajon melyik csoportba is tartozik. A lényegi különbség a két csoport közt abból áll, hogy míg az egyik csak felületesen vagy egyáltalán nem foglalkozik az emulálandó gép hardverével (HD, sorosport, speciális hardver), addig a másiknak ezeket is emulálni kell méghozzá mind. Tipikus és egyben legősibb képviselője a CP/M emulációk amik léteznek mindegyik gépre (22nice, Ame86, CP/M-80). Komolyabb op. rendszer emulációk jórészt az MS-DOS, és Windows emulálásokban testesülnek meg. Ilyen például a CrossPC, PCTask (Amiga), PcEmu, XDos, Wine (Unix), PC-Ditto (Atari), SoftPC, SofWindows (MAC), SunPc (Sun), Wabi, Wine (Linux).

A Macintosh system emulátor pl. az Aladin (Atari), Executor (PC), Mae (Solaris), AMAX (Amiga), az egyéb kategóriába pedig a 6809 Flex (Amiga, PC) tartozik.

GÉP EMULÁCIÓ

Azaz egy olyan komplett s mindenre kiterjedő (szoftver, hardver) emulátor program, ami az emulálandó gépet szinte a megtévesztésig utánozza. Ezen belül két csoportot különböztethetünk meg, egyik az ún. konzol emulációk (pl. GameBoy, Sega, SNES). A másik pedig a személyi számítógép (pl. Amiga, C64, C+4, Macintosh, PC, Spetrum, VIC20, ZX81) emulátorok. Ma már szinte minden géptípust képesek emulálni, s amit még nem, annak is csak idő kérdése. Ha éppen nincs a keresett emuláció PC-n, hát van Amigán (C+4). C64, Spectrum, Mac, Amiga netán GameBoy avagy SNES, nem létezik akadály.

VIGYÁZAT!

Az emulátorok többsége ma már sokszor túllépi vagy éppen súrolja (netán kényszerítik a felhasználót) a copyright határait, s ez már-már kalózkodásnak tűnik. Copyrightos például az Amiga1200 V3.0-3,1 ROM-ja és a operációs rendszere a Workbench, a Mac ROM, és az összes forgalomba levő konzol gépek ROM-ja és játékai (GameBoy-SNES). Igen sok jó, de talán még több rossz emuláció létezik, ezek sarkalatos pontját mindig is a gyorsaság jelentette s csak ez után következett a minőség. Sajnos ez a Pentiumos korszak beköszöntével sem tűnt el teljesen, sőt...

Felsorolhatnék pár példát a gép emulációkra, de a tizedik sor begépelése után rájöttem, hogy teljesen hiábavaló ennyi emulátort (ráadásul nem csak PC-re) felsorolni, egyszerűen fantasztikus mennyi emulátort írtak már.

Talán egy-két oldalra be is férne (apró karakterrel) a komolyabb gépekre (Amiga, PC, Mac, Atari) írt összes op. rendszer és gépemulátor program. Azért ez félelmetes. Nem?

MILYEN GÉP KELL EGY EMULÁTOR RAJONGÓNAK?

Természetesen a legnagyobb a leggyorsabb a legjobb a ...... mondaná sok processzor és hardver függő PC-s (tisztelet a kevés kivételnek).

Persze ez így nem teljesen igaz, hisz egy középkategóriás DX4-100-as már megteszi, attól függően melyik emulátort szeretnénk használni huzamosabb ideig. Egy-egy emulátor terjedelme viszonylag kicsi, de a hozzá való programok összmérete már elég szép nagyságra nőhetnek. Ha épp megnézem az emulátor könyvtáram méretét, ami egyébként erősen csonkított, most éppen meghaladja a 500 MB-ot, nem beszélve arról a 1-2 GB archív anyagról, amit épp nem használok.

MI LESZ MÉG?

Legközelebb egy remek emulátorral a PC-n Dos alatt futó Amiga emulátorral, az UAE-vel ismerkedünk meg, amit már tavasz óta a legnagyobb megelégedésemre használok. Egyre fejlődik és egyre jobb lesz, a jelenlegi aktuális verzió (1996. nov.) a V 0.6.4 ami már képes 68020 (NoAGA) és hang emulációra is. Majd ezt követően a tervek szerint a Macintosh, C64 (na jól van Brazil VIC20 is), Spetrum, ZX81 stb. valamint pár konzol emulációval (SNES, GBoy, CoCo, GameGear) ismerkedhetünk meg.

Végezetül újra felhívnám figyelmeteket a mellékelt táblázatokra, igen érdekesek és tanulságosak. A táblázat összeállításában nyújtott segítségért köszönet illeti Adam Roach-ot és Jokka-t az Internet-es segítségért.

Angler (Emulátorbubus)

Konzol emulátorok

	Acor	Amiga	MS-DOS	MS-Win3.1	MAC	OS/2	PowerMac	PSX	Unix	Win95
Arcade			1	1	1			1		
Atari			4	1	1				3	
ColecoVision		1	1	1	1		1		1	
GameBoy	1	2	3	1	1	1	1		1	1
Intellvision										
NES/Famicon				2			1		1	1
SNES			1							2
Sega										
Vectrex		1	2						1	

	Acor	Amiga	Atari	BeBox	C64	HP-UX	Linux	MS-DOS	MS-Win	MAC	NeXT	PowerMAC	Unix
ABC80		1						1					
Altair									1				
Amiga				1				1		1	1		1
Atari		4						2	1				1
BBC	3	1					1	4	1	2	1		1
CHIP8						1		1					
CPC	1	4						3					
C64		5						5	1	2			
VC20-C16		1						1					
C+4		1											
CoCo		2						3					
Enterprise													1
HP-48								1	1				1
HP-41									1				
MAC		3	1					1					
MSX		2	1					3				1	
Oric		1					1	1					1
PDP-11								2					
Psion								1					
SAM													1
Spectrum	3	5	2		1			12	2	3		1	3
TI-99/4A		1						3					
T07								2					2
TRS-80		1						1					1
Universal								1	3	1			
ZX81								2					

* **vízszintes sor - az a gép amin fut az emulátor**
* **függőleges oszlop - az emulálandó gép tipusa**

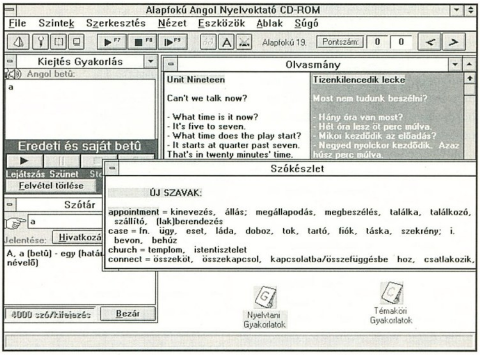
Alapfokú Angol

Nyelvoktató CD

A Zombiesoft fejlesztéseiről egy korábbi PC GURU tallózóban már olvashattunk. Akkor az angol újrakezdő és középhaladó nyelvoktató CD-ről írtunk. A mostani cikkben egy olyan CD-ről lesz szó, amely egy átdolgozott kiadása a cég legelső nyelvoktató CD-jének. Az angol alapfokú CD annak idején DOS-os verzióban jelent meg, teljesen karakteres képernyőkezeléssel. A fejlesztőket sok kritika érte a kinézet miatt. A középhaladó – újrakezdő CD-ROM már Windows alá készült, sőt Win 95 alatt is működött. A termék pozitív visszhangja arra késztette a céget, hogy az első CD-t is megjelentessék az új grafikus kezelőfelülettel. Nos ez a Compfair 96 kiállításon már késztermék szinten piacon volt, és igen kedvező visszajelzések jöttek erről is. A cég átgondolt üzletpolitikáját jelzi az is, hogy a két CD nemcsak külön-külön, hanem egybecsomagolva is kapható, persze jelentős árkedvezménnyel.

A fejlesztés persze nem állt meg, hiszen az új CD azért több szolgáltatást tud, mint elődje. A régi CD tulajdonosok most reklamálhatnának, hiszen nekik nincs lehetőségük az új szolgáltatások igénybevételére (a CD-t nem lehet átírni). Viszont a kezelőprogram upgrade-elésével az új szolgáltatások is elérhetővé válnak. És nem csak az újak, hanem a még fejlesztés alatt állók is. A cég ugyanis folyamatosan fejleszti a kezelőprogramot, és a regisztrált felhasználók mindig hozzájuthatnak az új verzióhoz. Az upgrade floppy-kat a vásárlás helyén az eredeti számla felmutatásával jelképes összegért mindenki megvásárolhatja majd.

Újdonságként üdvözölhetjük a programban a kezelőfelület beállítások elmentését. Ez annyit jelent, hogy a személyes igények szerint beállított képernyőelosztást, karakterméretet, típust, stb... elmenthetjük egy konfigurációs file-ba, amit később bármikor visszatölthetünk. Ez hasznos, ha a CD-t egy gépen többen is használják (pl. családtagok), illetve ha megszakítjuk a tanulást hosszabb időre. A másik újdonság, hogy megjelent két kis nyíl a felső ikonsor jobb szélén. Ezekkel tudunk közvetlenül lépkedni a leckék között (a régi program apró hibája volt,

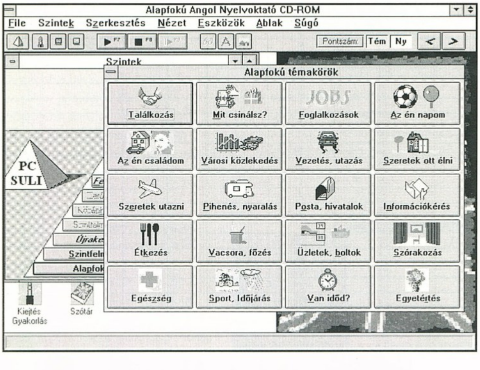


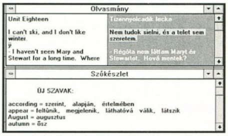
hogy mindig vissza kellett lépni a címképernyőre a leckeválasztáshoz).

Akik esetleg nem találkoztak még a PC SULI sorozatból CD-ROM-mal, azoknak álljon itt egy kis ízelítő az Alapfokú CD-ROM szolgáltatásairól, a feldolgozott anyagról.

A tanulni vágyó 20 különféle témájú olvasmányt talál a feladatok között, amikhez természetesen jár az olvasmányonkénti szószedet, nyelvtani tananyag, és témaköri gyakorlat. Az olvasmányoknál a magyar fordítás kikapcsolható. Tudásunkat különféle gyakorlatok segítségével tudjuk tesztelni. Akad itt mondat kiegészítő, szófelismeréses, stb. feladat. A helyes kiejtést is kitűnően tudjuk gyakorolni, hiszen a program a kijelölt betűt, szót, illetve mondatot is "felolvassa". A folyamatos felolvasás üzemmódban a mondatértési készségünket tudjuk fejleszteni. Egy mikrofon segítségével rögzíthetjük hangunkat, és a gép hangjával össze tudjuk hasonlítani szó és mondatkiejtésünket. A különféle ablakokat (szószedet, olvasmány, stb.) tetszésünknek megfelelően helyezhetjük el a képernyőn, és mint említettem el is menthetjük. A szótár és a kiejtésgyakorlás ablakban automatikusan az olvasmányból, szószedetből kijelölt szó jelenik meg. A kezelőprogram trükkjeire kb. 10 perc alatt bárki rájöhet, ezek után már szinte gyerekjáték a kezelés. Az Alapfokú angol nyelvoktató CD-ROM nagyon jól eltalált, és korrektül kivitelezett termék. A feldolgozott anyag mennyisége, és a szolgáltatások minősége alapján bátran ajánlom minden felhasználónak.

SAKMAN





PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a PC SULI – ZombieSoft biztosította.

1701 Budapest, Pf. 213

SZÁMALK

II. Számítógépes JÁTÉK☺LIMPIA

és Számítástechnikai kiállítás

1996, NOVEMBER 30-ÁN, SZOMBATON DÉLELŐTT
10 ÓRÁTÓL 18 ÓRÁIG A PETŐFI CSARNOKBAN.

Olimpiai versenykategóriák:
logikai-, akció- és ügyességi játékok, plusz demo verseny!

Nyeremények 1 millió forint értékben

Nevezni az alábbi irodákban lehet:
1124 Bp., Németvölgyi út 89. fsz.
Minerva Kiadó, 1053 Budapest, Múzeum krt. 23-25.
Harkály Magániskola, 1072 Budapest, Rákóczi út 44.

A verseny szüneteiben:
Űrgamma találkozó, bemutatkozik Schultz, játékok,
multimédia bemutató,
VR sisak bemutató,
Űrgamma koncert, konferál Császár Előd,
PC ABC közönségtalálkozó,
játékbemutatók, Internet,
felhasználói bemutatók.

ESTE 19.45 és 24.00 óra között

Kozmix lemezbemutató és technoparty
Vendég:
Exotron, DJ Náksi és Levi, Hélium,
Emergency House

Jegyek elővételben válthatók:
Music Mix Ticket Service: Budapest, V. Váci utca 33.
Dj Ticket Service: Budapest, VI. Teréz krt. 33.
és a helyszínen: a Petőfi Csarnokban.

BlackmArket

Múlt „nagyjai“ a jelenben

A cikk, a cím egyértelmű jelentése ellenére sem, a BSA „bilincses" szoftver hamisítás elleni reklámkampányának egyik állomása, hanem a játékpiacon már egy ideje jól ismert budget kategóriájú játékok egy új sorozata.

Azok közül, akik már jó néhány éve együtt élnek a PC-s piaccal - illetve annak állandó változásaival - szerintem nincs olyan aki ne hallott volna már oly neves cégek, oly neves sorozatairól, mint EIDOS KIXX, Virgin White Label, Sierra Originals, vagy Ocean Hit Squad. November közepétől ezen a listán, már az amerikai szoftver gyártó óriás, az Acclaim is szerepelni fog sorozatával a BlackmArket-tal. Terve igen nagy szabású. A sorozat keretében évente 25-30 két évnél fiatalabb „TOP listás" terméket kíván piacra dobni sok-sok éven át.

DE MIT IS KÍNÁL A BLACKMARKET?

Alapvetően, mint a budget kategóriájú játékok általában, egy-két éve a legjobb címek közé tartozó játékokat kínálja egységesen 3.999 forintos fogyasztói áron.

Miért is terjedt el ez a rendszer? - kérdezhetnék sokan nem is jogtalanul.

Az igazi választ senki sem ismeri. Vannak elméletek amelyek a BlackmArket típusú sorozatok születését magyarázzák, különböző „gazdasági elméletekkel", de talán a legfontosabb hardver oldalú megközelítés. Az elmélet követői szerint a sorozatok játékai piacra kerülésük pillanatában a hónap, egyes címek az év játékának számítottak. Azóta voltak új játékok, szebb játékok, gyorsabb játékok, de egyes kategóriákban még mindig vannak olyan címek, amelyek meghatározói „műfajuknak".

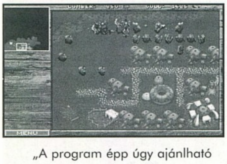
Hiszen, ha azt mondom stratégia, azt mondod Warcraft. ....

Fejlesztésük pillanatában azonban minden pozitívumuk ellenére gyakran emlegettek e szuper játékoknál egy közös hibát. Lassú, mondák sokan. Ma a Pentiumok hihetetlen terjedésénél ezen játékok kifejezetten szárnyalnak a gépen. Nem változott semmi! A grafika nem nyomja el az ötleteket, a videó és egyéb betétek nem mennek a játszhatóság terhére.

Mégis van valami, ami változott a tökéletes játékok ezen körénél is. A hordozó, amin kikerülnek CD-Rom, ami köztudottan hatalmas információhordozó. Általában ezek a régebbi játékok nem töltik ki teljesen rendelkezésre álló 640 Mb-nyi területet. Az Acclaim ezen úgy próbált meg segíteni, hogy a játékok típusától függően valamilyen pluszt csatolt az eredeti programhoz. Ezek lehetnek új pályák, új szereplők, videó és multimédiás betétek címtől függően. Ami minden játéknál egységes és új lesz, az a BlackmArket csomagolás. A doboz színei a vöröses aranytól a feketéig befutják a színskálát csodálatos árnyalatokat biztosítva. A doboz közepén a már régóta ismert, de most a sorozat keretében újra kiadott játék logója szerepel. Most a sorozat első négy darabján olyan híres, „hírhedt" címeket fedezhettek fel, mint:

WARCRAFT I.

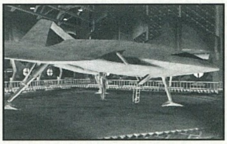
„Az Interplay és a Blizzard Entertainment jóvoltából megszületett az a fantasy-stratégiai játék, amit nem szabad kihagyni. Warcraft, a cím mindent elárul. Háborúk várnak rád Azeroth birodalmában; az erdők mélyén, a veszélyes mocsárvidéken, a labirintusokban és az elfeledett bányákban..."



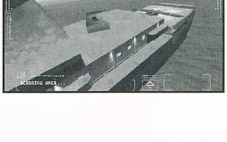
„A program épp úgy ajánlható a stratégáknak, mint a fantasy szerelmeseinek. Ha pedig mindkét stílust szereted, akkor ezt a játékot egyenesen neked találták ki!

Tanuld meg élvezni a győzelem örömét!"

CYBERIA I.



„A Cyberia műfaját tekintve arcade/adventure. Sajnos a kaland elemek ki is merülnek négy rejtvény megfejtésében. A lövöldözős rész azonban igen eltalált. Talán a Rebel Assault-hoz lehetne hasonlítani, és ha a hangulattól eltekintünk, akkor jobb annál. A műfajt kedvelők biztosan élvezni fogják."



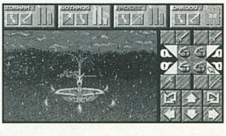
DESCENT I.

„... cool. Mi a sztori? X bolygó, Y bánya. A bányászó robotok elszabadulnak, foglyul ejtik az ember személyzetet. minket választanak ki a feladatra, hogy lemenjünk minden bányába és megszabadítsuk a foglyokat, nyírjuk ki a robotokat és robbantsuk fel a reaktort. Ennyi. Bevágnak minket egy egyszemélyes repülőbe, kapunk valami fegyverféleséget, aztán uzsgyi. Üsd, vágd nem apád."

„Összességében úgy véltem, hogy a Descent egy kellemesen eltalált és szuperül kivitelezett játék. Már várom a klónok megjelenítését."

DUNGEON MASTER II.

„Abban gondolom mindenki egyetért velem, hogy a Dungeon Master olyan volt a fantasy játékok terén, mint a Gyűrűk ura a fantasy könyveknél. Sokan próbálták utánozni, de felülmúlni lehetetlen ezeket az alapműveket."



„Nem minden kalandjátékban vágja agyon a villám a csapatot, és nem mindenhol szedik fel az eldobott fegyvereket az ellenfelek."

Sound Forge 4.0

Sonic foundry (www.sfoundry.com)

Megjelent a Sound Forge új, 4.0-ás verziója. Már a 3.0-ás is az egyik legjobb (ha nem a legjobb) hangszerkesztőnek számított PC-n, de a 4.0-ásról ez biztosan elmondható. Minden fontosabb effekt és DSP funkciót beépítettek, a régieket átdolgozták, illetve az egész program számolási sebességét növelték. Rengeteg a beépített újdonságok száma, lássuk a legfontosabbakat!

A program támogatja az AVI formátumot, mellyel a játék-készítők, multimédiás és video alkotók a videoval szinkronizálva tudnak hangokat szerkeszteni. Az AVI file-t a Sound Forge direkte megnyitja, és így képkockára pontosan lehet követni, hogy a hang mely részénél mit is lehet éppen a videoban látni.

A Sonic Foundry sem akar kimaradni az Internet nyújtotta lehetőségből, ezért a program támogatja a Java és RealAudio file-formátumokat. Emellett komputeres telefonos alkalmazások file-formátumait is támogatja: CCIT G.711 és InterVoice, valamint beépítették DTMF hanggenerátort.

Egy hasznos, de egyben veszélyes új lehetőség a Direct edit mode, melyben direkte az eredeti file-on dolgozunk, így a mentés-töltés szinte azonnal történik. Hogy ez ne vezessen káoszhoz és elveszett file-ok sorozatához, ezért beépítették a többszintű Undo-t. Az Undo History-t felütve akár több egymás utáni, korábbi lépésünket is visszavonhatjuk. A Reactive previewing segítségével nem kell minden egyes paraméter-változtatásnál újraindítani a preview-t, hanem automatikusan mutatja a változást. A Real-time play meters a precíz jelszintet mutatják preview alatt is.

A zenészek számára lesz nagyon fontos, hogy a reverb algoritmus már stúdió-minőségű eredményt produkál, továbbá javították a Time Compession/Expansion funkción, újratervezték a Pitch-Shift funkciót és kibővítették a grafikus Fader-t. A Multi-Band Dynamics tartalmaz egy négy-sávos dinamikus kompresszor/limiter-t is. Az audio-utómunkákhoz a program funkciók széles tárházát kínálja. Akik eredeti hangokat akarnak előállítani, azok minden eszközt megkapnak a programban ahhoz, hogy ötleteiket valóra váltsák: push, pull, stratch, distort, correct, analyze, stb... műveletekkel, melyek rendkívül könnyedén és rugalmasan paraméterezhetőek és használhatók.

Akik multimédiás alkalmazásokhoz készítenek zenét, illetve hangokat, azok számára lesz fontos, hogy a Sound Forge új változata a hangfile formátumok milyen széles skáláját támogatja: Ad Lib Samples, .AVI, Amiga SVX, CCITT G.711 (μ-Law and A-law), Covox V8, Creative Labs VOC (8 and 16 bit), Dialogic VOX (ADPCM), Gravis Patch (PAT), InterVoice (ADPCM, μ-Law, A-Law), Macintosh AIFF and SND resources, MIDI SDS, NeXT/Sun (AU)-Java Internet, SampleVision, Sonic Foundry Resource, Sound Designer 1, Sounder/Sound Tool, Microsoft Wave, Real Audio (csak mentésre). A program már eddig is nyitott volt, azaz plug-in modulok (pl. szűrők) egész sora készült el hozzá. Ezeknek a demo változatát most adják a program mellé.

Az Audio Compression Manager (ACM) kompatibilitás révén kihasználhatjuk a modern helytakarékos technikákat. Minden fontosabb hangtömörítési formátumot támogat, mint Microsoft ADPCM, IMA ADPCM, DSP Group TrueSpeech, RT24 Netscape és Echo Speech SC3. A 16-ról 8-bitre való konvertálás (dithering), és a mintavételezési frekvencia konverziójánál használt algoritmusokat is optimalizálták, így sokkal jobb minőségű eredményt produkálnak. A zenészek számára lehet érdekes, hogy a Sound Forge futtatható párhuzamosan egy midi seguencer-rel azonos gépen. A Forge állandó stabil MTC-t (Midi Time Code) generál, így a sequencer 100 százalékosan a digitális felvételhez szinkronizálható. A mellékelt VMR (Virtual Midi Router) segítségével pedig Midi alkalmazások és a Sound Forge közötti kommunikáció hozható létre mindennemű Midi hardware nélkül is. Nagyon fontos még, hogy „hibátlan" hangminták készíthetők benne a real-time loop tuner használatával.

A Sound Forge már a 3.0-ás változatban is tudott sampler-eknek, illetve sampler-ekből, valamint számítógépben levő sample RAM-mal rendelkező hangkártyáknak hangmintát letölteni MIDI SDS protokoll alapján vagy SCSI/SMDI megoldással, de az új verzióban bővítették a támogatott samplerek körét:

Akai S1000, S2800, S3000, S3200-(MIDI-SDS) Digidesign SampleCell-II PC (Internal Transfer, csak a samplar-be, onnan nem)

E-mu: ESI-32 (MIDI-SDS, SCSI-SMDI), Emulator III (MIDI-SDS), Emulator IV (MIDI-SDS, SCSI-SMDI), E-64 (MIDI-SDS, SCSI-SMDI) Kurzweil K2000, K2500 (MIDI-SDS, SCSI-SMDI) Peavey SP, SX (MIDI-SDS, SCSI-SMDI) Roland DJ-70 Sampling Workstation, JS-30 Sampling Workstation, S-770 Digital Sampler, S-760 Digital Sampler, S-750 Digital Sampler, SP-700 Sample Player (MIDI-SDS) Yamaha SY-85, SY-99 (MIDI-SDS)

A MIDI-SDS (Sample Dump Standard) egy protokoll, melyet arra fejlesztettek ki, hogy midin keresztül hangmintákat lehessen mozgatni különböző sampler-ek, illetve számítógép között. Előnye, hogy számos sampler ismeri, míg hátrányai, hogy csak mono hangminták átküldésére képes, és elég lassú: egy 5 másodperces 16-bites, 22 kHz-es, mono hangminta elküldése 3 és fél percet vesz igénybe, és majdem két és fél perc alatt jön át a vonalon. A SCSI - SMDI viszont a SCSI-n keresztül történő sample-küldés protokollja. Egyre több sampler használja a MIDI-SDS előbb említett hátrányainak kiküszöbölésére. (mind mono, mind sztereo hangminták letöltését támogatja, és az előbb említett hangminta mintegy 8 másodperc alatt átmegy SCSI-n). A SCSI megoldáshoz ASPI driveres SCSI kontroller szükséges, elsősorban az Adaptec kontrollereket ajánlják. A programba beépített különféle funkciók csak felsorolásszerűen:

Normál szerkesztő funkciók: Cut; Copy; Paste; Clear; Mix; Crossfade; Replace; Replicate; Trim/Crop; Paste to New; and Undo. Plus, Pencil Mode for drawing wave data; Magnify Mode for zooming in on specific sections; Snap-to-Zero Crossings or Time for all selections. Convert mono to stereo or stereo to mono. Edit single channels in stereo files.

Processing: Auto Trim/Crop; Inter-Phrase Silence Removal; DC Offset; Dither to 8 Bit; Fade: In, Out, and Graphic; Insert Silence; Invert/Flip; Mute; Normalize peak & RMS; Pan: Left, Right, Graphic; Resample with anti-alias filtering; Reverse; Smooth; Swap Channels; Time: Compress and Expand; Volume.

Effektek: Amplitude Modulation; Chorus; Delay/Echo; Distortion; Graphic Dynamics: Compression, Expansion, and Limiting; Envelope; Flange; Gapper/Snipper; Noise Gate; Graphic Pitch Bend; Pitch Change; Reverb; Multiband Dynamics: DE-ESSER, DE-POPPER; Vibrato.

Tools: Ten-band Graphic EQ; Parametric EQ: Highpass, Lowpass, Bandpass, Paragraphic EQ, Band Reject; Simple Synthesis: Sine, Square, Triangle, etc.; Multi- operator FM Synthesis; Automatic Region creation using tempo or sound peak detection; Statistical Analysis: peak and average values, RMS power, zero crossings, etc.; Auto Search for waveform glitches or sound levels; Audio Compression Manager (ACM) Filters.

A Sound Forge 4.0 összességében jelenleg a legjobb, legátfogóbb hangminta-szerkesztő/generáló program PC-n, melyet könnyű kezelhetősége, széles, mindenre kiterjedő funkció-kínálata és a generált hangok minősége eredményez. Éppen ezért lehet érdekes mind az amatőr, kísérletező, mind a profi hang-szerkesztők számára.

Charlie

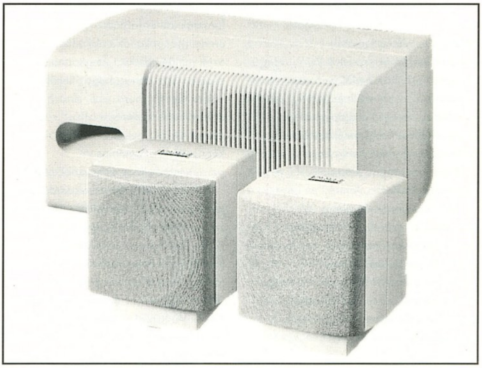
Pixel hírek

Új Altec Lansing hangfalak

Korábban már bemutattunk az amerikai illetőségű Altec Lansing cég hangfalai közül néhányat. Az olcsóbb kategóriában az ACS 300, míg a high-end kategóriában a Dolby Pro logic rendszerű ACS 500 („a kettős torony") azóta számos díjat nyert, többek között az1996-os Consumer Electronic Show design díját. Ezek a sikerek ellenére nem hagyták abba a fejlesztést, hanem a változó igényeknek megfelelő új hangfalak kidolgozásába kezdtek. Ennek a folyamatnak a két legfrisebb eredménye az ACS45 és az ACS55 rendszerek.

ACS 55: INTEGRATED SYSTEM FOR GAMERS

1996 márciusának végén az Altec szövetségre lépett a Dolby Laboratories-szal, hogy létrehozzák a Dolby Surround Multimedia rendszert. A teljesen térhatású, sorround sound kezd elterjedni; már kaphatók igen magas áron olyan speciális tévékészülékek, melyekbe be van építve ez, az először mozikban alkalmazott új hangtechnika. A surround hangzás teljeskörű elterjedése itt van a kapuk alatt: egyre több PC-s játék támogatja, és valószínűleg a DVD audio lemezeken is ilyen formátumban lesz a zene eltárolva, azaz a házi hangtechnikában és PC-n is ide vezet az út. Ezt ismerte fel a Dolby és az Altec, és ezért hozták létre a szövetséget; azért, hogy eljuttassák ezt a technikát a PC-k világába is. Az ACS 55 az első termék, melybe beépítették a Dolby AC-3 technikát, és egyúttal ez az első PC-s hangfal, mely a Dolby Multimedia Surround rendszert tartalmazza. 3 hangfalból áll, melyeken összesen 5 darab egymástól független csatorna van. A két 12 wattos satellit hangfal gondoskodik a surround hangzás megteremtéséről, míg a 40 wattos mélynyomó révén lesz az egész rendszer hangzása szép telt. A képen is látható rendszer design-ja is mutatja, hogy elsősorban játékosok számára készítették. Mint már említettem egyre több és több játék fogja ezt az új hang-szabványt támogatni, mely révén nem csak szimulált, hanem valódi háromdimenziós hangélmény érhető el. Ha a játékban egy repülő száll el felettünk, akkor azt tényleg úgy fogjuk hallani, mintha felettünk lenne, hiszen a hangja a hangfal egyik csatornájáról a másikra megy át. A hangfalak mellé adják a WaveCube nevű PC-s szoftvert, mellyel a játékok hangja szabályozható interaktívan. Az ACS55 rendszer szép, telt, tényleges térhatású hangot nyújt megfelelő programokkal. Akik már ma surround hangzást szeretnének élvezni PC-jükön, és mindezt megfizethető áron, azok számára lehet érdekes az ACS 55.



ACS 45: POWERCUBE MULTIMEDIA SPEAKER SYSTEM

Az Altec Lansing az új technikák meghonosítása mellett a hagyományos PC-s hangfal-kínálatát sem hanyagolja el, hiszen nem mindenkinek van szüksége surround hangzásra, de a jó minőségű számítógépes hang, és hangfal mindenki számára fontos. Ezt a felhasználói réteget célozta meg új, ACS 45 jelzésű aktív hangfal-rendszerével. Ez szintén három darabból áll: két magas sugárzóból és egy mélynyomóból. A két magas sugárzó kis 3 inches kocka alakú hangfalak, melyek teljesítménye 6-6 Watt, és teljesen szigeteltek, így odatehetők közvetlenül a monitor mellé, és nem foglalnak sok helyet az asztalon. A melléjük adott mélynyomó teljesítménye 20 Watt. A kis magas sugárzókra nézve az ember elsőre meglepőnek találhatja, hogy milyen jó hangzást nyújtanak, bár jobban belegondolva már azért a korábban a Bose is megmutatta, hogy nem a nagyméretű hangfalak tudnak csak jól szólni. A hangerő az eddig megszokott tekerőkkel ellentétben az egyik magas sugárzón levő gombokkal szabályozható. Az ACS 45 azoknak ajánlható, akik nem elégednek meg a 2-3000 forintért már kapható aktív boxból kiáramló, többnyire recsegő-ropogó hanggal, hanem elvárnak egy igényes hangzást, és ezért hajlandók egy elfogadható felárat megfizetni.

Charlie

PC GURU

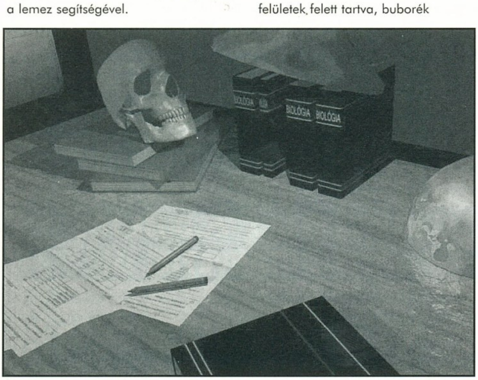
A tallózó rovatunkhoz a kártyát a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

1088 Budapest, Rákóczi út 13. Tel.: 118-1595

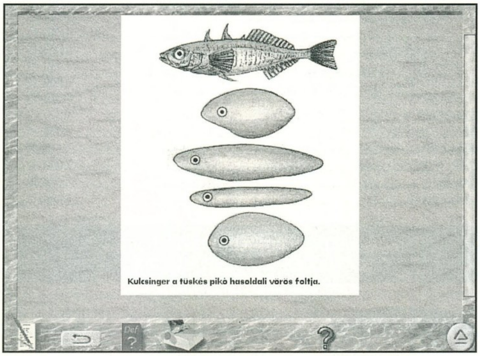
Multimédia

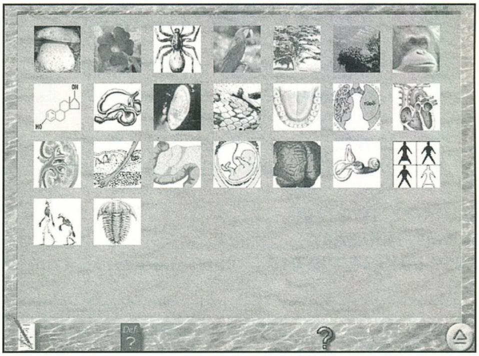
Biológia CD-ROM

Hát ez nem egy Doom, de aki sajátos helyzeténél fogva – esetleg középiskolás és érettségi, netán felvételi előtt áll – rákényszerül efféle korongok fogyasztására, korrekt képet alkothat felkészültségi szintjéről a lemez segítségével.



A Nemzeti Tankönyvkiadó és a Tudor kiadványa egy újfajta taneszköz fejlesztésének első zsengéje. A program készítői egy olyan eszközt akartak a diákok kezébe adni, amely alkalmas a középiskolai tananyag elsajátítására és ennek teljeskörű felmérésére. Az installálás WIN 95 alatt automatikusan elindul és gyorsan, gyötrelemmentesen lefut. A program elindításakor egy szokványos, bár szemnek kellemes főmenübe jutunk. A kurzort az aktív felületek felett tartva, buborék helpben olvashatjuk a menüpontokat: - tankönyv, - tesztek, - definíciós szótár, - diák választás, - kilépés. A tankönyvbe lépve egy almenübe jutunk, amely a feldolgozott 23 témakör ikonját tartalmazza, az ikonokról léphetünk be az adott





fejezetbe ahol egy görgetősávos szöveges állományból juthatunk az elsődleges információkhoz.

Ha részletesebben is érdekelne egy adott gondolat, a megkülönböztetett színű szavak újabb szöveges vagy grafikus információt nyitnak meg. Ismeretlen fogalommal találkozva beléphetünk a definíciós szótárba ahol rövid magyarázatot olvashatunk, de ha a szótár szócikkei között böngészve valamiről bővebben szeretnénk olvasni, a címszóról közvetlenül a tankönyv erre vonatkozó szövegkörnyezetébe juthatunk.

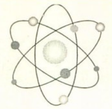
Ha már tanulgattunk eleget és sarjadó elménk felkészült a megmérettetésre, a főmenüből a diákválasztás után léphetünk a tesztmenübe. Itt jelölhetjük ki a tesztlapra kerülő kérdések témakörét, illetve számát. A kérdések megválaszolása után vagy ha elakadnánk, a tesztek megszakításakor végig mehetünk a helyes válaszok során, illetve ezekről közvetlenül a könyv idevonatkozó részébe léphetünk.
Önsanyargatóknak stopper, kevésbé lelkeseknek csak a még kitöltetlen teszteket adagoló lehetőség is rendelkezésre áll. A kitöltött tesztek eredménye témakörönként tárolódik, lehetőséget nyújtva a felkészülés különböző szakaszainak összehasonlítására.

Aki elég magabiztosnak érzi magát az a 1993-96-os évi felvételi feladatokkal is megmérettetheti magát. Nem kell elkeserednie annak sem aki kénytelen elszakadni kedvenc gépe mellől, mert nyomtathat magának tetszés szerint kedvenc tanulmányából. De a komolyságot félretéve, egészen kellemes elfoglaltság volt ezt a programot tesztelni, ha a mindennapos oktatás részévé válhat, jelentősen megkönnyítheti a szükséges ismeretanyag elsajátítását.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a KoBak Kft. biztosította.

1024 Budapest, Margit krt. 29/b. Tel./Fax: 136-2483



INTERNET AKCIÓ!

CSATLAKOZZ MOST A HÁLÓZATHOZ, KÉT HÉTIG A VENDÉGÜNK VAGY, HOGY ELDÖNTSD, ÉRDEMES-E ELŐFIZETNED.

- **LEVELEZŐ** DÍJCSOMAG **650FT+ÁFA**
- **MINIMUM** DÍJCSOMAG **1900FT+ÁFA** {NAPI 40 PERC, EFÖLÖTT 2FT/PERC}
- **KORLÁTLAN** DÍJCSOMAG **4800FT+ÁFA**
- **CSALÁDI** DÍJCSOMAG **5900FT+ÁFA** {KORLÁTLAN + 4 EMAIL CÍM}
- **VÁLLALKOZÓ** DÍJCSOMAG **7800FT+ÁFA** {KORLÁTLAN + 4 EMAIL + HOMEPAGE}

· 33600BPS USROBOTICS MODEMEK
· 24 ÓRÁS ÜGYFÉLSZOLGÁLAT
· TOVÁBBI KEDVEZMÉNYEK
{4 ÜGYFÉL: -40% 7 ÜGYFÉL: -100%}
· MAGÁNSZEMÉLYEKNEK INGYENES HOMEPAGE

JELENTKEZZ MÉG MA!
ALARMIX HUNGARY
☎:319-5065,30/420-010 ✉:sales@alarmix.net

GAMELAND PC CD SHOP

DÉL-PEST ELSŐ CD-ROM KLUBJA

AZ ERZSÉBETI CSILIBEN

1201 BUDAPEST, BAROSS U. 55. Tel: 283-0230 / 36

Játékok, oktató- és ismeretterjesztő CD-k

Az üzletben klubtagsági kártya váltható, melynek birtokában:

- az üzletben kapható CD-ket helyben kipróbálhatod
- barátoddal akár hálózatban is játszhatsz (Doom)
- CD vásárlás esetén **min. 10%** kedvezményt kapsz
- az ár 10%-áért egy hétig birtokolhatod a CD-t, és hozzászoktathatod szüleidet a megvásárlás gondolatához
- ingyenes tájékoztatót kapsz az újdonságokról

Figyeld akciós ajánlatainkat!

TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P : 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon/Fax: 164-05-79 és 251-7916
Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tõl!

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 VE
Sound Blaster AWE 32 CSP
Discovery Kit
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound oem
Gravis Ultra Sound ACE
Gravis Ultra Sound Pro II PNP

CD DRIVE-K: - 6x-os, 8x-os, 10x-es, 12x-es
- Külső és belső
- AT buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * ACER * SONY * PANASONIC * TOSHIBA * NEC * PIONEER * MITSUMI * SANYO

HANGFALAK:
- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 40 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

CD ÍRÁS

800,- +ÁFA
anyagár nélkül!
Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával!

120W aktív hangfal (1 pár)	5.840,-
14400 fax modem	7.840,-
28800 Modem Blaster	15.200,-
36600 fax modem	18.240,-
VIDEO-STREAMER (3GB/180perc)	12.640,-
Gravis Ultra Sound	9.920,-
Sound Blaster 16 OEM	10.600,-
Wave Table Sound Blasterhez	7.200,-
8x-os sebességű IDE CD drive	15.800,-
AMD P100 CPU	13.200,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471# Tone üzemmódban!
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium 200-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

MULTIMÉDIA A MÓDUSZ-TÓL POSTAI UTÁNVÉTTEL IS!

8X-os sebességű CD drive		16.992,-Ft
10X-es sebességű CD drive		17.992,-Ft
Hangszóró 2 x 100 W, adapterrel		4.920,-Ft
Sound Blaster 16IDE OEM	AKCIÓS	12.200,-Ft
MULTIMÉDIA Keyboard MAK-100		18.620,-Ft
VIDEO GALAXY GAMMA kártya (TV, Video input)		39.600,-Ft
GRAVIS Ultrasound Classic kártya OEM	AKCIÓS	10.920,-Ft
GRAVIS Analog Pro joystick		4.680,-Ft
GRAVIS Phoenix joystick	AKCIÓS	11.900,-Ft

Ajánlat a legújabb CD-kből

LOADSTAR	6.140,-Ft
D	7.740,-Ft
DUKE NUKEM 3D	6.240,-Ft
CYBERWAR	5.340,-Ft
SHELLSHOCK	7.800,-Ft
TERRANOVA	8.580,-Ft
WARCRAFT II.	4.320,-Ft
GENDER WARS	7.020,-Ft
DESCENT II.	7.440,-Ft
ZORK NEMESIS	9.060,-Ft
NHL '96	7.740,-Ft
CYBERBIKES	3.460,-Ft

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP ÉRTÉKESÍTÉST ÉS SZÁMÍTÓGÉP BŐVÍTÉST VÁLLALUNK

ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK

MÓDUSZ ® RT

Értékesítés:
1089 Budapest, Golgota u. 6. Tel: 269-9033
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. u. 19/a. Tel/Fax: 332-0118
1073 Budapest, Erzsébet krt. 5. Tel/Fax: 351-3192

Internet

IRC-Internet Relay Chat

AMENNYIBEN NEM VIGYÁZOL – "FÜGGŐ LESZEL":}

A gyökerek valamikor a ködös múltba nyúlnak vissza...emlékszem volt még egy tagja a szerkesztőségnek. A legendás M. D. Jon. Az egész IRC mizéria számomra azzal kezdődött, hogy mást se hallottam bent, mint hogy Jon már megint éjjel-nappal a net-en lóg (azóta szignál is lett belőle). Akkor még meglehetősen viszolyogtam a net-től, nem is értettem mit lehet a Sony site-on bámulni egész éjszaka. Nagyjából ekkor került be a köztudatba (a GURU-nál) az IRC mint „fogalom". Mint kiderült az „öreg" Jani természetesen nem a PSX oldalakat nézegette, hanem nyomult az IRC-én. Ismét csak mosolyognom kellett, elég szomorú, véltem ha valakinek az internetre kell járnia ismerkedni. Szerintem a második fertőzött a Laza volt, bár ő meglehetősen jól burkolta a dolgot...

Tulajdonképpen hálás lehetek neki, hiszen ő lépett be a nick-emmel először a magyar channel-re, majd úgy 11-felé lelépett, s otthagyott az ismeretlen emberek sokaságával. Reggel hét körül rájöttem, hogy mekkora hülyeségeket gondoltam az egészről, amíg fogalmam sem volt mi is az az IRC.

Eredeti elgondolásom szerint most egy hosszabb élménybeszámoló következett volna Shoebaron kalandjairól az IRC-n, bár meggyőződésem, hogy kétségkívűl olvasmányos lett volna, azért mégis igazodok az újság alapvető céljához, az információ nyújtáshoz. Ennek jegyében most bemutatásra kerül néhány alapvető IRC-s tudnivaló, feltételezve azt, hogy az olvasók nagy részének még nem volt semmiféle tapasztalata a netnek ezzel a "furcsa teremtményével" kapcsolatban.

EGY KÉPZELT RIPORT A LEGGYAKORIBB KÉRDÉSEKKEL

...irc?

IRC=Internet Relay Chat

Roppant egyszerű elmagyarázni, hogy mi is az az IRC. Egy olyan hely az interneten, ahol az emberek bizonyos csatornák „keretein" belül összejönnek és kimerítik a tágabb értelemben vett kommunikáció mindenféle formáját (beszélgetnek, hülyéskednek, viccelődnek, küldözgetnek ezt-azt, ismerkednek...).

Könnyíti a kapcsolatok kialakulását, hogy a neten mindenki az ismeretlenség homályába burkolózik. Ennek megvan az az előnye, hogy nem vonunk le valakiről első látás alapján – esetleg tévesen – rossz végkövetkeztetéseket. (Néha páran azt hiszik, hogy éppen ennek a névtelenségnek köszönhetően, bármit megcsinálhatnak a csatornákon, jobb ha senki nem esik ebbe a hibába, hiszen azért megvannak az eszközök a rendbontók kitiltására.)

...mi kell ahhoz, hogy irc-zünk?

Először is egy modem, nincs szükség a leggyorsabb típusra, sem 64bit-es vonalra, megteszi egy szimpla 14400-es is, lehetőleg megfelelő hibajavítási készséggel. Elengedhetetlen persze az internet hozzáférés valamilyen szinten, és egy segédprogram. A Netscape Navigator tartalmaz egy „primitív", irc programot, kezdetnek ez is megteszi, szerintem ajánlott a mirc32 beszerzése, ez Win95-alatt a mirc 32bit-es változata. Teljesen menüvezérelt, ideális keretprogram, ráadásul felfér egy HD-s lemezre. Állítólag UNIX vagy LINUX alól az igazi irc-ézni, bizonyos változatok alapból támogatják ezt a lehetőséget, nem beszélve az egyéb előnyökről.

Amennyiben az előbb felsorolt dolgok hiánytalanul megvannak, semmi sem akadályozhat meg abban, hogy tégy egy kalandot az egyik irc serveren.

...mikor irc-zünk?

Természetesen akármikor be lehet csatlakozni egy channelre (csatorna=csati), legfeljebb nem lesz ott senki. Léteznek ún. csatorna fenntartó bot-ok, ezek éjjel-nappal „üzemeltetik", a csatit, róluk még később lesz szó. Ajánlott ha olyan 10-óra után, ekkor egész reggelig barátságos tarifával megy a telefon (kb. 50-Ft/óra). Nem kell félni, ilyenkor is sok megszállott lóg a vonalakon, nem fogunk unatkozni. Egyetemekről, főiskolákról, munkahelyekről lehet napközben, itt nem számít a tarifa, ha lehetőségünk van használjuk ki. Tapasztalat, hogy napközben nagyon sok tanuló van a csatornákon, este jön a „komolyabb" társaság.

...kik szoktak irc-zni?

A lista – jó értelemben – nagyon vegyes, a diákoktól, a sokgyermekes családanyáig, a műszaki igazgatótól, a server telepítőig, a guru stábig, mindenki megtalálható. Számomra az irc egyik nagy előnye a mai napig az, hogy ha bármi problémám van (szó szerint bármi a rádiótelefonoktól, a meccseredményekig, vagy a LINUX telepítésig), belépek és megkérdezem. Egyszer sem kellett úgy távoznom, hogy ne kaptam volna értelmes segítséget a többiektől.

...milyen csatornák léteznek?

Olyanok amiket létrehozol. Persze itt megvan annak a veszélye, hogy az emberek nem fognak belépni hiszen nem ismerik. Ezért elsőre maradjunk a jól ismert channel-eknél, mint pl. az **irc.bme.hu** serveren, a magyar csatorna. Kérhetünk egy listát a programtól, itt azt is megadhatjuk, hogy milyen maximális, illetve minimális taglétszám esetén szeretnénk részletes tájékoztatót kérni. Mehetünk angol, német, francia, brazil, channel-ekre, arra vigyázzunk, hogy illetlenség nem az adott csatorna nyelvét használni, ezért rosszabb esetben, hosszabb-rövidebb idő után repülünk. (Dirk szerint meg a legjobb a finn csati, csupa értelmes ember, vele az élen.:}}) Miután egy kicsit belerázódunk az irc-be, meg fogjuk találni a számunkra érdekes helyeket, kérjük az „öregek" segítségét.

NÉHÁNY ALAPVETŐ DOLOG

Az irc-en mindenkit a nick-je alapján azonosítanak, az, hogy az emberek mennyire szeretnek mindenféle jó pofa/idétlen/találó/nevetséges/közönséges nick-eket kitalálni maguknak, csak az első alkalommal lesz meglepő. (Néhány példa: malacka, soul, kk, menomano, cyd, minstrel, lamerlany, snoopy, blade, stickyboy, kokok, oooo... őket nem akartam kihagyni, legyen ez amolyan üdvözlésféle... burkolt formában:}}.)

Az irc parancsok mindig a / jellel kezdődnek, nézzünk párat a leggyakrabban használtak közül:

/nick Lara... fogja az aktuális nick-edet Lara-ra változtatni

/Whois Lara... infot ad Lara-ról

/Who #guru... megmondja, hogy ki van a guru csatin anélkül, hogy belépnél

/msg nick... magánbeszélgetés akárkivel, ezt a többiek nem olvashatják

Ha ki akarsz emelni egy szöveget kezd a **/me**-vel, akkor amit utána írsz a ...*nick... szöveggel fog kezdődni. Tehát a /me szerint a Trainspotting most a legjobb mozi... akkor esetemben ez fog megjeleni... színessel kiemelve: *shoebaron szerint a Train...

Van egy másik módja is, hogy bárkivel kapcsolatot teremtsünk, ez a DCC. Itt lehet képeket küldeni... a **/DCC send nick**... ha a másik fogadja, ráklikkel a get-re létrejön a transport. Ugyanígy lehet beszélgetni is **/DCC chat nick**... ez a leggyorsabb és a legbiztonságosabb formája két ember kommunikálásának az irc-én.

(Ne legyünk túl hiszékenyek - Judit)

Végül a legfontosabb a **/help**, itt megtalálunk minden alapvető infot angolul.

Nem szóltam még a bot-okról, az opwar-ról, a netsclip-ről...egy halom érdekes dologról. Mivel ezt az oldalt is úgy kellett kiharcolnom, jót tenne az ügynek, ha akit érdekel a téma az küldene egy levelet a **shoebaron@hotmail.com**-ra, aztán ha már több száz email birtokosa leszek, akkor – egyrészt kirúgnak a hotmail-ról – lehet szó arról, hogy indítunk egy IRC rovatot.

(Köszönet a hercegnőnek a sok segítségért.)

Shoebaron the Csongor

Magic the Gathering

Alapozó ①

Színek és mágusok. Mindenek előtt nem árt tudni, hogy a különböző színeket használó mágusok hatalma más és más. A **fekete** mágia ereje a mocsarakból, lápokból táplálkozik; halált, rothadást és pusztulást hoz. Sok fekete mágusnak van önpusztító hajlama, s híresek könyörtelenségükről is. Hagyományos ellenfeleik a fehér és a zöld színek varázslói. A **kék** mágia a szigetekből táplálkozik, és a mentális energián alapul. A többi mágusban félelmet ébresztenek a kékek cseles, illúziókeltő varázslatai és a levegő és a víz természeti erőinek használata. A kékek hagyományos ellenfelei a vörös és a zöld mágusok. A **zöld** mágia a buja, termékeny erdőkből szerzi erejét. Mint a természet maga, a zöld varázsló egyaránt hozhat megnyugtató tisztaságot és mennydörgő pusztítást. A zöld hagyományos ellenfelei a kék és a fekete. A **vörös** mágia a hegyek magvának áradó erején alapul. Ezek a mágusok a föld és a tűz erejének mesterei, a káosz és erőszakos harcok kedvelői. Legnagyobb ellenfeleik a kék és a fehér mágusok. A fehér mágia az érintetlen, nyitott, tiszta erőt árasztó mezőkből táplálkozik. A **fehér** mágusok a gyógyítás, a védelem és védekezés mesterei, de természetesen nem egy különleges harci varázslatuk is van. Fő ellenfeleik a fekete és a vörös mágusok.

Persze kezdetben senki nem tudja biztosan kiválasztani melyik az a szín ami neki leginkább tetszik. Eleinte ráadásul a beszerzett lapok is kötik a játékost. Ám előbb-utóbb kialakul mivel akarsz játszani. Általában nem érdemes speciális területlapok vagy artifact-ok nélkül túl sok színnel játszani. Kettő esetleg három színt ajánlok.

A játékhoz mindkét játékosnak szüksége van egy-egy minimum 40 lapos paklira, valamire, amivel számolja az életpontjait (kocka, papír és ceruza, stb.) és jó nagy helyre. Egy nagyobb asztalnyi felületre feltétlenül szükség lesz. Esetleg szükséged lehet tokenekre és további kockákra a counter-ek számolásához, de erről majd a maga idejében szót ejtek.

Mindkét játékos 20 életpontról kezd. Akkor nyersz ha ellenfeled életpontja 0 vagy annál kevesebb, illetve ha nem tud új lapot húzni. Ellenfeledet varázslatokkal, lények támadásaival vagy egyéb lapok effektjeivel sebezheted meg. Amikor ellenfeled téged próbál megsebezni, Te is védheted magadat lényekkel, varázslatokkal. Mielőtt leülnél játszani legalább a saját lapjaidat tanuld meg!

Kezdéskor mindketten összekeveritek lapjaitokat, sőt ha ellenfeletek akarja, ő is megkeverheti paklitokat. Ezután mindketten emeljétek el a másik pakliját, majd kezdődhet a játék. (Ha a „párbaj" típusú játékot választjátok, akkor mindketten üssétek fel paklitok legfelső lapját, ez lesz a tétlap (ANTE). Ezt a két kártyát tegyétek félre, ezek most nem játszanak, hanem a játék végén mindkét lap a győztesé!)

Mindkét játékos húzzon fel 7-7 lapot. Mostantól a paklidat nevezzük könyvtárnak (library), mellette pedig jelölj ki egy helyet a temetőnek (graveyard). Ide kerülnek majd elpusztított lényeid, elhasznált varázslataid, stb. A lapok legnagyobb része a Te területeden kerül a játékba, míg néhány az ellenfeleden. Mindig figyeljetek arra, hogy a játék után mindenki visszakapja saját lapjait!

Lassan elfogy a helyem, ezért búcsúzóul egy jó tanács. Gondolom néhányan már beszereztétek az első alappaklit és talán már túl is vagytok néhány próbatételen. Ne feledd, ha elcseréled lapjaidat másokkal, erősebb, hatékonyabb paklikat csinálhatsz. A lapok cserélésekor a legfontosabb szempont, mennyire hasznos az adott lap az általad kitalált pakliban. Persze emellett figyelj arra is, hogy vannak ritka (rare), nem gyakori (uncommon) és gyakori (common) lapok. Ennek megfelelően a lapok pénzben mérhető értéke is változó. Ha nem ismered lapjaid értékét inkább ne cseréld, mert később már hiába fogod a fejedet!

KITEKINTŐ

Netrunner

Ez a kártyajáték a Wizards of the Coast másik, hazánkban még kevésbé népszerű játéka, ami Cyberpunk világban játszódik. A játékban a két fél méri össze erejét: maga a Runner és a Cég. Ennek megfelelően a céljuk is különböző: a Runner nyer, ha a Cég nem tud új lapot húzni, tehát igyekszik fogyasztani az ellenfél pakliját, a Cégnek pedig hét agenda pontot kell összegyűjtenie vagy megfelelő számú lap eldobását kikényszerítve a tolvajból végzetes agykárosodást okozva neki. A starter dobozban mindkét fél számára találhatnak egy-egy paklit a vállalkozó szelleműek. Próbáljátok ki, érdekes!

HÍREK

Az ehavi legfontosabb hírek újonnan megjelenő szettekre vonatkoznak. Az USPC kiadta az X-files-t, megjelenik többek között a Middle Earth, a Star Wars és a Star Trek legújabb kiegészítője. Az őszi-téli szezon nem kíméli pénztárcánkat! Reméljük Sid Meier is halad a Magic the Gathering készítésével és az Acclaim is beváltja ígéreteit, s télre elkészül a M:TG The Planeswalker War!

Lily

BOOSTERT NYERHETSZ!

Ehhez nem kell mást tenned, mint felsorolnod néhány szettet a Magic the Gathering eddigi kiadásaiból. A válaszokat a GURU postacímére várjuk (1399 Bp. Pf.701/765). A borítékra írjátok rá: **Kártya Rovat.**

Ehavi támogatónk ismét a Trollbarlang volt. A bolt címe: 1067 Budapest, Teréz körút 13. Telefon: 322-6026. A boltban persze nem csak kártyákat, hanem szerepjátékokat, modelleket és képregényeket is vásárolhatsz... Nézz be, érdemes!

Internet

Böngészde

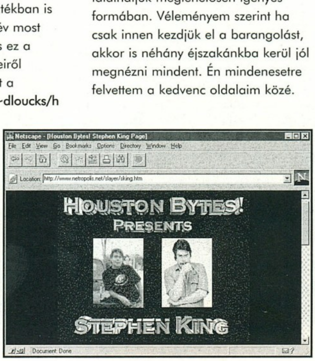
Nem tudom ki hogyan van vele, de én általában éjszaka indulok internetes vándorútra, bár azt hiszem ezzel nem vagyok egyedül. Éjszaka ugyanis csend van és nyugalom, szépen ki lehet kapcsolódni és az sem éppen utolsó szempont, hogy nem kell az utolsó alsógatyát eladni a telefonszámla kifizetése céljából. Meg különben is, az éjszakának hangulata van. Van néhány dolog amit csak ilyenkor érdemes csinálni és van

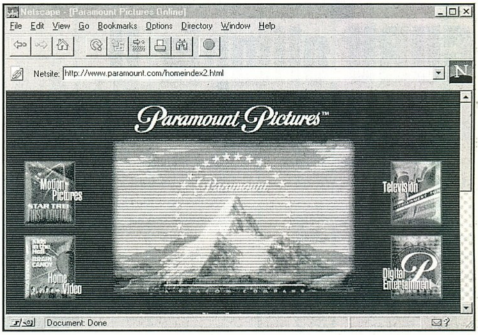
néhány amire kellemes sötétben vágyik az ember igazán. Itt van mindjárt a horror. Nézzünk körül merre is találhatunk kellemes hátborzongató és vértől csöpögő siteokat.

Elsőnek nézzük pl. a **http://w3.gwis.com/~prlg/** oldalakat. Felteszem ugyanis, rettentő sokan vannak közöttünk olyanok akik nem csak a szívinfarktus kellemes élményét szeretnék átélni, hanem azt okozni szeretnék valami jóféle kis irománnyal. Nos, ehhez itt elég sok segítséget találunk, ami nem is árt, hiszen némi felkészülés a horror íráshoz sem árt, akárcsak pl. a matek dolgozathoz. Bár ha jobban belegondolok, a kettő igazából nem is annyira különbözik.

Tanulni mellesleg a leghozzáértőbbtől célszerű, és bár számos neves horror író van, ám talán mégis érdemes Stephen King bátyó művei és egyéb dolgai között körülnézni. A neten egyébiránt hegyekben állnak a vele kapcsolatos anyagok, így mindössze kiragadott példaként megemlíteném a **http://www.netropolis.net/slayer/sking.htm** címet, ahol például műveinek nagy részéről olvashatunk rövid ismertetőt, megtudhatjuk melyik filmjét nem láttuk még eddig és mi készült a mester boszorkánykonyhájában manapság. Hasznos lenne még a bookshelf rész is, ám ott jártamkor éppen csak egy barátságos „object not found" üzenettel fogadott, de sebaj, talán amikorra bekukkantotok már ez is működni fog. Működik viszont nagyon szépen a **http://mcalcin.ips.ras.ru/sk/** site, amin szintén majdnem mindent megtalálunk az íróval kapcsolatban. Talán kevésbé látványos mint az előző, azonban cserébe olyan kellemes infok vannak fent, mint pl. a művek ismertetésénél külön ismertetve a szereplők. Van itt még hírek, meg időtábla, meg mindenféle más, egyszóval érdemes bekukkantani.

Nyilván rengetegen (ha nem mindenki) ismeri közületek H.P. Lovecraft nevét is, ami nem éppen meglepő, hisz ő is a műfaj egyik óriása. Az általa alkotott Cthulhu mítosz már számítógépes játékban is előfordult, bár a programnév most nem jut eszembe, de nem is ez a lényeg. Lovecraftról és műveiről találunk egy átfogó anyagot a **http://www.primenet.com/~dloucks/hpl/** címen, elolvashatjuk például élettörténetét, átvizsgálhatjuk családfáját hátha találunk némi rokoni szálakat amivel aztán később el tudunk büszkélkedni, megismerkedhetünk munkásságával és természetesen más, a témához kapcsolodó linkeket is kapunk.





Lovecraft művei alapján készült filmekről olvashatunk a **http://www.teleport.com/~beyond/HPL/index.htm** sitera ellátogatva.

Jut eszembe mozi. Az előbb elfelejtettem megemlíteni, hogy október 15-én jött ki a Paramount Pictures kiadásában Stephen King egy új filmje, a Thinner, amit ugyan fogalmam sincs mikortól játszanak itthon, viszont a weben a **http://www.paramount.com/** oldalain erről is olvashatunk némi érdekességet, de reklámot legalábbis biztosan.

Végezetül még egy címet ajánlanék ha még nem volt elég mára. Tekintsünk be a **http://people.zeelandnet.nl/adriaans/** oldalara, ahol hírek, programok, történetek és linkek tömegét találhatjuk meglehetősen igényes formában. Véleményem szerint ha csak innen kezdjük el a barangolást, akkor is néhány éjszakánkba kerül jól megnézni mindent. Én mindenesetre felvettem a kedvenc oldalaim közé.

Még egy hely jutott eszembe ahova horrorilag érdemes lenne ellátogatni, de sajnos nem jártam szerencsével. Ez a hely pedig a pokol lett volna, ám ma már úgy látszik a pokolba sem nyer bebocsátást csak úgy akárki. Aki nem hiszi, járjon utána. Az egyik bejárat a **www.hell.com** címen található, de sok reményt ne fűzzetek hozzá, mert egészen egyszerűen hazazavarnak és kész, még megmukkanni sem lesz időtök. Na szépen vagyunk, ma már a pokolba sem lehet senkit kívánni, mert úgyis visszaküldik...

Hát akkor talán ennyit mára, mindenkinek kellemes borzongással teli éjszakákat kívánva búcsúzom. Ha esetleg nem tudnátok rendesen aludni, biztosan találtok még százezer horrorral kapcsolatos helyet a weben. Pussz mindenkinek.

Brazil

ui.: Ok, rendben. Senki ne mondja, hogy számtech laphoz képest egyetlenegy értelmes használható info-t ma nem adtam. Ha már kiborzongtátok magatokat, akkor ajánlom szíves figyelmébe mindenkinek a **www.galttech.com** site-ot, a **www.download.com**-ot, a **www.shareware.com**-ot, **www.cdrom.com**-ot és a **www.hotfiles.com**-ot. Ezeken a helyeken a következő böngészdénkig elturkálhattok egy darabig, szóval csak semmi elégedetlenkedés. A pokolba pedig ne kívánjatok, mint írtam fentebb, nem kellek az ördögnek sem.

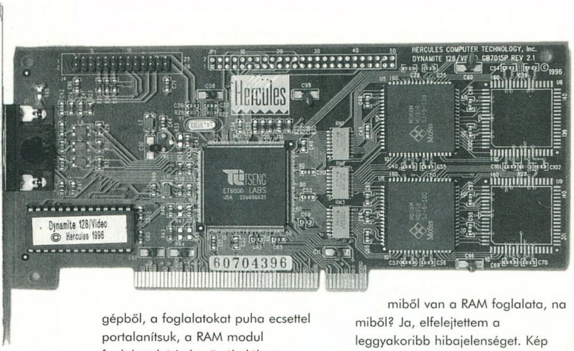
Tapasztalataim

GURU olimpia II.

Halihó, halihó, tesztelni most csudajó!

Remélem, hogy az októberi számban olvasottakat mindenki megszívelte. Nem tudom, hogy lehet-e összefüggéseket keresni, mindenesetre az biztos, hogy újabban rengeteg olyan banktámadásról szóló tudósítást lehet olvasni, ahol a rabló egy PC GURU-val fenyegette meg a pénztárost, aki eme sajtóterméket meglátva azonnal átadta a kassza teljes tartalmát, biztosítva a rablót arról, hogy a jövőben is szívesen hozzájárul a számítógép továbbfejlesztéséhez. A tréfát félretéve, ma október 25-én a Pentium alaplapok árai a múlt hetihez képest 3-5000,-Ft-tal emelkedtek. Vonatkozik ez majdnem mindenre, winchester, ház, stb.

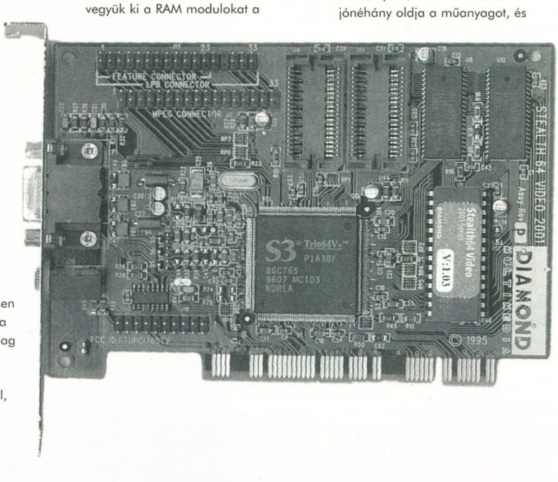
Sokan keresnek telefonon, hogy segítsek ilyen-olyan hardver probléma megoldásában. Hát ez majdnem lehetetlen, látatlanban teljesen kilátástalan a dolog, és ha netalán sikerül, akkor csakis véletlen lehet. Adnék egy általános tanácsot. Ha a gép nem indul, esetleg bootnál fagy, vagy később leáll, akkor a következőkre kell figyelni. Mindenekelőtt legyünk biztosak benne, hogy a hangszóró csatlakoztatva van az alaplaphoz. Tudniillik, ha valami baja van, a BIOS harsány sípolással közli elégedetlenségét velünk. Néhány általános eset: kép nincs, három hosszú sípolás RAM problémát jelez. Kép nincs, egy hosszú, három rövid fütty a videokártya esetleges elhunytát jelzi. Kép nincs, a gép azonban rendesen bebootol, akkor a videokártya RAMDAC hunyt el. Ha látszólag minden rendben van, mégis leáll boot közben, vagy valamilyen driver betöltésénél, akkor mindent ki kell rem-elni a config.sys-ből, és az autoexec.bat-ból. Ha így rendesen indul a rendszer, akkor az eredeti konfigurációt soronként visszaállítva behatárolható a hiba. Ha ez sem segít, akkor a videokártya, és a kontroller kivételével tépjünk ki mindent a gépből, és a kártyák egyenkénti visszadugogatásával határolható be a hiba. Nagyon kellemes, hardver-jellegű hibajelenségeket okoznak egyes vírusok is. Látszólag minden rendben van, ha azonban DOS extenderes programot indítunk, pl. Windows, vagy dos4gw-s programok, akkor a rendszer fagy, esetleg hibaüzenettel leáll. Ezt a vírusokon kívül okozhatja RAM probléma is, ilyenkor óvatosan vegyük ki a RAM modulokat a



gépből, a foglalatokat puha ecsettel portalanítsuk, a RAM modul foglalattal érintkező, általában aranyozott lábait óvatosan tisztítsuk meg pl. papírzsebkendővel. Egyesek szerint a tisztításhoz a legjobb a 12 éves Johnny Walker whisky, én részemről ezt inkább belsőleg ajánlom. Kontaktspray-t soha ne használjunk, mert ezek közül jónéhány oldja a műanyagot, és miből van a RAM foglalata, na miből? Ja, elfelejtettem a leggyakoribb hibajelenséget. Kép nincs, a gép rendben bootol, kapcsold be a monitort is. Persze a fentiek csak arra az esetre vonatkoznak, ha a gép minden előzetes beavatkozás híján hülyül meg, ha a BIOSZ-t elállítgattad, akkor más a történet. Ilyenkor a Load Setup Defaults BIOSZ menüponthoz kell fordulni. Ekkor a chipset alapbeállításai lépnek életbe, és ha más egyéb nem történt, a gépnek indulnia kell. Egyébként mielőtt a BIOSZ-t elkezdenéd matatni, tanácsos a beállításokat egy papírfecnire felírni.

A tuningolást mindenki csak saját felelősségére végezze!

Mindig legyen készenlétben egy vírustiszta, írásvédett bootlemez, rajta az fdisk, sys, format parancsokkal, a Norton Disk Doctor-ral, valamint egy víruskereső programmal. Rengeteg probléma megoldódik, ha a lemezről jól indul a gép. A múltkori számban tesztelt Cyrix 6x86 azóta minden elképzelhető módon letesztelődött, Eurofighter2000, Quake, Windows95, stb. Teljesen üzembiztos, semmilyen probléma nem merült fel, a tulajdonos szerint ennyire stabil gépe még nem volt. Ennek igazán



örülök, mert eddig nem volt igazán jó véleményem a Cyrixek-ről, és ennek gyakran hangot is adtam. A Cyrix egyébként a Soyo Intel Triton VX-es alaplapban fut, kb. a duplájára megnövelt táphűtéssel. Most pedig térjünk rá a tulajdonképpeni tárgyra.

Old Man ismét tesztelt. A nagy sikerre való tekintettel belevágtam egy másik tesztbe. Miután – sajnos – nem mindenki engedheti meg magának sem a Pentium 133-at, sem a Cyrix 6x86-ot, de még a leggagyibb Pentium alaplapot sem, ezért elhatároztam, hogy most PCI buszos VGA kártyákat fogok tesztelni egy teljesen átlagos, csaknem mindenki által elérhető AMD 5x86-133 processzorral hajtott, 8Mb RAM-mal felszerelt alaplapon. Megint nem bírok a véremmel, a procit 160MHz-en fogom hajtani, hagy egye a fene! Az alaplap egy UMC chipsetes, teljesen átlagos szerkezet, közel sem olyan gyors, mint az ALI chipsetes 486-os alaplapok voltak. Esetünkben nem is a gyorsaság a legfontosabb, hanem a különböző kártyák egymáshoz viszonyított teljesítménye azonos körülmények között. A versenyben a következő zsugák vesznek részt: S3 Trio 64 1Mb, S3 Trio 64 V+ 1Mb, Hercules Stingray – az új Ark 2000 Mpeges chippel – 2MB, S3 Virge3D 2MB EDO, és persze a kedvencem, a Hercules Dynamite 128 Video 2MB MDRam. Minden kártya letesztelődött DOS alatt, mégpedig a Landmark 2.0, a Kspeed 4.0, a 3Dbench, valamint a Vgaspeed, és a Checkit programmal. Iszonyatos lelki gyötrődések után, valamint költséget, és fáradtságot nem kímélve felinstalláltam valamennyi kártya drájverét a Windows 3.1 angol verzió alá, teszteltem a 640x480 felbontást 256 színnel, és true colorban. A tesztprogram a mindenki által ismert Wintach. Miután az MPEG egyre gyakoribb, a teszt erre is kiterjedt. A Windows95 kimaradt, rettenetesen unom a „Windows új hardvert talált ..." üzeneteket. Miután a jó öreg 3DBench lassan kevésnek bizonyul, elhatároztam, hogy behajítok a köztudatba egy ehhez hasonló, de jóval korszerűbb tesztet, a neve Chris 3DBench, ennek van sima VGA, és SVGA üzemmódja is. Benne lesz a következő PC GURUBAN, valamint a lemezmellékletben is. Na, most már elég a pampogásból, íme az eredmények.

Old Man

TESZT			S3TRIO64	S3TRIO64V+	S3VIRGE 2MB EDO	HERCULES STINGRAY 2MB	HERCULES DINAMITE
LANDMARK 2.0			17.554	17.554	16.384	17.256	17.554
KSPEED 4.0	NORMAL		941	971	924	981	1033
	QUICK		869	899	844	975	1048
	LONG		968	990	990	1036	1183
3D BENCH			100	100	100	100	100
CHRI'S 3D BENCH	VGA		115.7 69.3	115.7 69.4	115.6 69.3	115.6 69.3	115.6 69.3
	SVGA		29.4 16.7	34.6 20.7	34.6 20.7	39.9 23.2	47.4 34.8
CHECKIT	BIOS		127.951	147.896	151.78	155.775	196.8
	DEIRECT		1018.34	1018.34	1018.34	1018.34	1018.34
VGASPEED	640x480		20.4	21.5	17.7	26.5	30.8
	800x600		20.4	22.6	18.5	24.8	30.8
	1024x768		19.8	20.7	19.6	21.2	30.8
WINTACH	640x480x256		49.85	61.97	65.01	91.2	115.9
	640x480x16M		96.75	132.8	166.05	220.62	313.7
XING	640x480x256	1x	20.2	26.9	23	28.6	32.9
		FULL	19.8	24.9	23.6	25.4	31
	640x480x16M	1x	20.4	21.2	22.3	29.4	33.6
		FULL	19.4	19.9	23.7	29.4	32.9

Tes[z]t közelben

Botkormányok

Vakító fehérség... unalmas zene. a billentyűzet kattogása, és, hogy mindez micsoda? Természetesen a GURU szerkesztőség úgy este kilenc óra tájban. Persze engem már nem tudnak letörni az ilyen világi dolgok, úgyhogy következzen a sokadik tesztrovat, melynek akár azt az alcímet is adhattam volna, hogy vissza a gyökerekhez. (Az ilyen lehangoló pillanatok ellen szoktam védekezni az alábbi módszerrel: felhívom a barátnőmet!, a dolog szépséghibája, hogy nem mindig "jön be", de van egy biztosabb is, veszek min. két doboz Red Bull-t, majd felteszem a fülest és elkezdem bömböltetni a firestarter, esetleg az új H-Blockx albumot, majd szép fokozatosan magamba töltöm a drága nedűt. Persze nem vagyok egy konzervatív típus, tehát ha vannak jobb ötleteitek, azt bátran írjatok meg akár a pf. címre akár e-mailben – shoebaron@hotmail.com, amennyiben értékelhető a dolog a következő számban benne lesz.)

Az ok nem más mint, hogy ismét egyfajta joystick-okról lesz szó, nevezetesen a kormányokról.

EZ IS EGYFAJTA LUXUS.....

Első megállapításom a témával kapcsolatban az volt, hogy bár a kormányok növelik egy-egy játék élvezhetőségét, az áruk nagyon magas. Valahogy úgy lehetne ezt megfogalmazni, hogy egy bizonyos határértéken túl már nem éri meg a befektetés hiszen annyi fontosabb dolog létezik azon felül, hogy állandóan a gépbe pumpáljuk a pénzt. Persze itt most kihagytam azokat az embereket akiknek van pitt-bulljuk, terepjárójuk, két-három bunkófonuk (vagy ezek tetszőleges halmozott keveréke), illetve azokat akiknek a gép, illetve az autós játékok a szenvedélyük. Nem mintha egy kalap alá tartoznának, de ők azok akik „megtehetik", hogy beszerezzenek egy kormányt papolhatok én itt bármiről. Szerencsére van egy harmadik kategória is, melybe legjobb tudomásom szerint egyedül a GURU lap manager-e tartozik, alias Del, aki abban a szerencsés pozícióban „tartózkodik", hogy mind a három bemutatásra kerülő kormány tulajdonosa volt (Master's of wheel). Ez a tény szolgál alapul annak a megjegyzésnek, hogy sokszor merítettem a cikkben, a kettőnk között elhangzott eszmecseréből. Ez már csak azért is jó mert ha – ne adj Isten – valami hülyeséget írnék, tessék őt szidni, aaaúúúú. F1 GP2, Screamer2, Network Q Rally... a közelmúlt autós játékai PC-n, nos meg kell mondjam, hogy itt már felállítottak egy olyan mércét a kiadók ami megközelíti azt a szintet ahol még egy kormány beszerezésén is érdemes lenne elgondolkodni. Figyelembe véve a tendenciát jönni fognak a vetélytársak, akkor pedig nem leszünk híján a megfelelő minőségű autós játékoknak.

FORMULA T2

Ő a hónap győztese. Bár amikor a szerkesztőségbe kellet cipelnem a dobozát, és a tömött buszon többször is mókás helyzetbe kerültem, lévén nem tudtam tőle kapaszkodni, igen csak csúnyákat gondoltam felőle.

De nézzük mit is rejtett az az átkozott doboz:

Először is egy kormányt... ez mondjuk eléggé meglepő, semmi humorérzékük nincs a Thrustmaster-nél a srácoknak, másodjára pedig egy lapos műanyag darabot mindenféle kiálló pedálokkal, szám szerint kettővel. Az egész nagyon brutálisan nézet ki, hatalmas asztalra csavarozható tapadókorongokkal, profin kialakított kormánykerékkel, ízléses design-nal. Miután csak úgy tekergettem egy kicsit a szerkezetet erősödött a gyanú bennem, hogy ki kellene próbálni játékokkal is, íme az eredmény, mire is jutottam:

+ Sokszor felmerül az a gond a joy-oknál, hogy lekezelik-e a játékok. Nos, a Formula T2 lévén a Thrustmaster cég gyártmánya, nem „bír" semmiféle kompatibilitási problémával, ez tehát mint negatívum kilőve. Sőt, ha

rendelkezünk egy WCS-vel (Weapon Controll System), kedvünkre tudjuk programozni a gombokat.

+ Maga a kormánykerék tökéletesen van kialakítva, közel 180°-ban fordítható jobbra-balra, megfelelő az ellenállása, van feelingje, ha tekergetni próbáljuk. Minőségi a borítás, tapad a kezünkhöz, ennek ellenére a nagyon heves rángatásokat azért próbáljuk nélkülözni.

+Természetesen a legnagyobb pozitív élményben akkor lesz részünk, ha futunk egy kört a GP2-vel. Nehéz ezt leírni, ég és föld a gombokhoz képest. Ráadásul ez a játék az amit tipikusan érdemes kormánnyal irányítani, napokat tölthetünk a különféle beállítások vizsgálgatásával, kipróbálásával. Del szavaival élve egészen másképp reagál a T2 mozdulataira a program mint a gombokra, érthető módon sokkal realisztikusabb lesz az egész. Éppen most próbáltuk ki a Network Q Rally-val, meg kell mondjam, hogy ez az érzés hasonlított legjobban ahhoz, amikor az ember bemegy valamelyik játékterembe és „Daytona-ázik" egyet. Kellemes volt még a Need For Speed is, bár én nagyon nem szeretem az öreg NFS-t mint játékot, se az új special edititon-t, de tapasztalatból tudom, hogy sokan élnek-halnak érte, ezzel sem volt tehát probléma.

+- Most jön egy olyan tény aminek a megítélése egyénenként változni fog. Röviden arról van szó, hogy a váltó egy kisebb kar formájában a talapzat jobb oldalán helyezkedik el. Az egyik nevesebb angol újságban ezt nagyon zavaró tényezőnek találták, ezért és a pedálok egymáshoz való közelsége miatt jól lehúzták az egész T2-es modellt. Szerintem azért nem eszik ilyen forrón a kását, hiszen nem rég még a F1-ben is pakolgatták a sebességet, ez is egyfajta élvezet. Engem nem zavart főleg, hogy igazi lamer módjára nem szoktam variálni a váltással. A legegyszerűbb ha vásárlás előtt kipróbálunk egy ilyen, illetve egy kormányváltós típust is, aztán amelyik szimpatikusabb arra voksolunk.

- a negatívum az esetleges előbbieken kívül az lenne, hogy az ára felér egy havi átlagkeresettel. (35eFt).

Folytatjuk....(akarom mondani folytatom!)

PC GURU FŐMÉRNÖKE

Az az érzésem keresve se találtam volna jobb helyet a "PC GURU Főmérnöke" compo eredmény hirdetésére, mint Csongi tesztrovatát. A téma éppen megfelelő, hiszen az F1GP2 is pont a túloldalon bemutatott szerkezettel a legélvezhetőbb. Aki teheti, próbálja ki egyszer!

No szóval visszatérve a compóra, először is szeretném megköszönni a rengeteg vállalkozó kedvű versenyző jelentkezését, igazán jó volt látni, hogy nem csak én vagyok olyan elvetemült, aki képes tizedmásodpercekért órákig bizgerálni a rugókat. Amikor meghirdettem ezt a versenyt, úgy gondoltam, hogy előbb utóbb megérkezik az ultimate beállítás. Hát nem érkezett meg. Na nem azért, mintha nem lettek volna jók azok a konfigok, amiket beküldtetek, hanem azért, mivel ahány ember (bocsánat - "mérnök"), annyiféle közelítésmód. Ennek megfelelően a tuningolt járgányok megítélése is nehezebb feladatnak bizonyult, így többé-kevésbé kénytelen voltam a köridők (bizalom az alapja mindennek...) és az elmentett körök alapján ítélni. Többnyire elfogadtam a beküldött eredményeket, bár meg kell hogy mondjam, volt olyan setup is, amiről valahogy elképzelhetetlennek tartottam, hogy 310 km/h végsebességgel 1.40 alatti időre képes... (az ilyet sajnos nem tudtam értékelhetőnek elfogadni, de egy beküldött Hot Lap még meggyőzhet az ellenkezőjéről!)

Eredetileg csak egy CD Gurut ajánlottunk fel nyeremény gyanánt, de a nagy érdeklődésre való tekintettel ezt megtoldjuk még kettővel, tehát így az első három helyezett kap díjat. Továbbmegyek. Ha van kedvetek, megismételhetjük az egész versenyt egy másik pályán, mondjuk a Hungaroring-en (ez már egy kicsit érdekesebb lesz...). Ennek alapján a "PC Guru Főmérnöke" cím vándordíj lenne, amit mindig az adott pályán legjobb eredményt elért versenyzőnek ítélnénk oda. Na jó, elég a mellébeszélésből, lássuk az eredményeket:

A PC GURU FŐMÉRNÖKE
(HOCKENHEIM)
1. hely - Bajzáth Péter 1:42.568
2. hely - Szabó Viktor 1:42.956
3. hely - Tasnádi Zoltán 1:43.183

A GYŐZTES SETUP:
Front Wing: 8
Rear Wing : 1
Break Balance: 36750:63250

GEAR RATIOS:
37:64
45:64
52:64
58:64
63:64
66:64

Packer: 10/5 mm
Damper Fast Rebound: 4/4
Fast Rebound: 4/4
Slow Bump: 21/15
Slow Rebound: 21/15
Spring: 1300/900
Ride Height: 33/58 mm
Anti Roll Bar: 2000/100

A Hungaroringre vonatkozó beállításokat 1997 január 3-ig küldjétek be a szerkesztőség címére.

Egész napos, országos
SCIENCE FICTION TALÁLKOZÓ

A Fővárosi Művelődési Házban (Budapest, XI. ker. Fehérvári út 47.)
1996. december 14-én vasárnap délelőtt tíztől este nyolcig

PROGRAMOK
Neves vendégek, grafikai és fotókiállítás, vetélkedők, videofilmek, filmelőzetesek, előadások, szerepjátékok, kerettörténete, információk, háttéranyagok, dedikálás

Játékok, modellek, kiegészítők, CD-ROM-ok, újságok, könyvek

Az eseményen megalakul az
ORIGO SZÖVETSÉG
országos sci-fi mozgalom

RÉSZTVEVŐ KLUBOK
X-akták Bartáti Kör, Star Wars Club, Marsyas, Astreia, miskolci TIT Klub, Star Trek Club

INGYENES INTERNET HASZNÁLAT!

A Rendezvény és az Origo Szövetség Internet-oldala:
Http://www.seldon.hu/origo
E-mail: origo@mail.seldon.hu

Bővebb információval tud szolgálni:
Láposi József (06-30-416-388)
vagy Juhász György (363-7674)

E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!

CHASM DEMO

Nyomjuk meg az ESC-t játék közben a kódok beírásához.

CHOJIN	Isten mód
WEAPON	Összes fegyver
AMMO	Teljes tárak
INVISIBLE	Láthatatlanság
KILL	Összes monster meghal
FREEZE	Megállnak a monsterek

CRUSADER: NO REGRET

Cheat Codes

LOOSECANNON16	Cheats engedélyezve
CTRL-F10	Enable Immortality
F10	Összes fegyver, energia, tárgyak
H	Hack mover (Hold down shift, then click and drag whatever)
F	Display object framework
CTRL-V	Memory stats, version #, and other misc. stuff
F7	Display grid over level
ALT-F7	Display a different grid over level
CTRL-F7	Display yet another grid over level

Hasznos Command Line paraméterek

-warp x (where x is a #)	Warp to level x
-skill x	Change default skill level to x (useful when using -warp)

Nem igazán hasznos Command Line paraméterek

-asylum	Displays message „Enabling ENHANCED mode. (Not!)"
-demo	Continuously loop intro

Extra cheat

A fegyver feltöltéséhez dobjuk le azt, majd vegyük fel újra.

CYRIL CYBERPUNK

RSGOD	Invulnerability
RSDOC	Full Health
RSGOODIES	Full ammo, all guns, max boosters
RSKEYS	All the keys
RSFUEL	Full booster fuel
RSSHIELD	Shield on
RSEND	End current level (Skip to next level)
RSLEVnn	Jump to level nn
RSFLYxxyy	Jump to xx, yy coordinates on current level
RSGRAV	No gravity
RSNUKE	Kill all monsters on level
RSLIFE	Extra life
RSNOWALLS	No collision
RSDIE	Takes away health and lives

ERADICATOR DEMO

\FUSHIPI	Invincibility toggle
\GUNS	All weapons and ammo
\BLOODLUST	Powerup weapons
\TUNNEL	Walk-through walls/Solid walls toggle

FIRE FIGHT

Játék közben nyomjuk le a C, W és a + (numeric key pad) billentyűt egyszerre. Ezután az F12 lenyomásával egy cheat menübe juthatunk. Itt kiválaszthatjuk a Shield visszaállítást, a teljes fegyverzetet vagy a sérthetetlenséget.

MONTY PYTHON AND THE QUEST FOR THE HOLY GRAIL

A kezdőképen gépelhetjük be a következőket:

URANUS - bárhova elmehetünk a játékban.

LOBSTERGIRL - egy aljátékba jutunk

SHELLSHOCK

Szakítsuk meg a küldetést az ESC lenyomásával, majd gépeljük be a következő szöveget a sérthetetlenséghez:

ratty rat ratty

BATTLE ARENA TOSHINDEN

A főmenüben gépelhetjük be a következő kódokat:

GIMMEJIM	Boss Code
VIRTUAL1	First Person Perspective. It's like Doom holding a sword, shooting fireballs and jumping in the while twisting
FUNNYHEADS	Big Heads
LIFEISUNFAIR	Special Moves #Keys. Not been tested

PRAY FOR DEATH MOVES V.0001

D-Down, U-Up, B-Back, F-Forward

Sp	Speed Punch
Hp	Hard Punch
Sk	Speed Kick
Hk	Hard Kick,
-- Everyone --	
SP+HP	Extra Punch
D-SP+HP	Supa Uppercut
SK+HK	Extra Kick
D-SK+HK	Slide
F-F	Run/Attack
B-B	Retreat
-- ANUBI --	
Sphinx Enigma	B-D-F +HP
Black Piramid	
Buried Alive	
Deadly Move	
Other moves:	
Projectile	B-D-F +SP
Meditate hit	F-D-B +SP
Teleport Attack	F-D-F +SP
Power Kick	B-D-F +HK
Double Roundhouse	F-D-F +HK
Double Flying Kick	D-F +HK
-- CTHULU --	
Stranger Tentacles	F-D-B +SK
Worms Bite	
External Gods	
Deadly Move	
Other moves:	
Projectile	B-D-F +SP
Armor Taker	B-D-F +HP
Double Punch	F-D-F +HP
Flying Kick	D-F +HP
Invisibility	F-D +HK
-- JAN FUN --	
Dragon's Tail	B-D-F +SK
Tiger Roar	
Dragons Breath	
Deadly Move	
Other Moves:	
Projectile	B-D-F +SP
Long Punch	B-D-F +HP
Panzerfaust	B-F +HP
Tripple Blow	D-D-F+HK
-- MAELSTORM --	
Ancient Magic	F-D-B +SK
Knight of Hell	
Necronomicon	
Deadly Move	
Other Moves:	
Projectile	B-D-F +SP
Fire Punch	B-F-B-F +HP
-- MUGAN --	
Astaroth Rage	D-F +HK
Lucifer Curse	
Satan's Revege	
Deadly Move	
Other Moves:	
Arm Check	D-F +HP
Talisman Power	D-B+HK
Red Grot	D-F-B-F+HK
-- PAINBRINGER --	
Thunder Slash	F-D-B +SP
Electro Death	
Total K.O.	
Deadly Move	
Other Moves:	
Hard Projectile	B-D-F +HP
Fast Projectile	B-D-F +SP
Flying Kick	D-F +HK
-- PANTERA --	
Psycho Maniac	F-D-B +SP
Killer Heart	
Blood Bath	
Deadly Move	
Other Moves:	
Knifes	B-D-F +HP
Projectile	B-D-F +SP
Claw Attack	B-F +SP
Nail Devense	D-F +HK
2-Hit	D-F-D-F+SK
-- URIEL --	
Apocalipse	D-B +SK
Wrath of God	
Armageddon	
Deadly Moves	
Other Moves:	
Projectile	B-D-F +HP
Flying Kick	F-B +HK
Holly Wings	D-F +HK
-- WOLFRICH --	
Thunder of Thor	D-B-F +SK
Wrath of Odin	
Asgard Revenge	
Deadly Move	
Other Moves:	
Hammerthrow	B-D-F +SP
Super Slide	F-D-B +SK
Hammer Attac	B-F +SP
-- XENOBIUS --	
Icy Hurricane	F-D-B +SP
Magical Projection	
Eternal Strike	
Deadly Move	
Other Moves:	
Hard Projectile	D-B-F +HP
Fast Projectile	D-B-F +HP
Roll Uppercut	D-F-D-F +HP
Intercircle	B-F +SP

CHAOS OVERLORDS

A következő neveket gépeljük be a játék kezdetekor és nem marad el a hatás:

SMGHUBBLE	See all of the gangs in every sector
SMGKICKASS	Five fully equipped ground zeroes
SMGMILD	Every hire is fully healed

TRACER

CTRL-SHIFT-V	Turn the virus off
CTRL-SHIFT-G-#	Warp to level #

DEATH RALLY

Játék közben használhatjuk a következő kódokat:

DRUB	No-damage
DREAD	Unlimited ammo
DRAG	Unlimited turbo
DRINK	Rocketfuel
DRUG	Mushroom effect

A menü közben is csalhatunk ezekkel a kódokkal:

DROOL	Get $500000
DRAW	Get $1000
DROP	Drop 10 points
DRIVE	Get 10 points(Full version only)

GENDER WARS

Mentsük el a játékot BUY A PLAYSTATION néven és máris sérthetetlenek leszünk rengeteg lőszerrel felszerelkezve.

HARVESTER

BRUCE	God mode
NICK	Full Health
MURDERER	Extra guns
SON OF SAM	Extra items
DUSTIN	Warp to the first level
BOSTON STRANGLER	Warp to the second level
HELTER SKELTER	Warp to the third level
CHARLES MANSON	Warp to the last level

SOCCER KID

Editáljuk a KID.EXE-t:

A végtelen élethez:

Search for	A3 42 00 83 3E
Change to	90 90 90 83 3E

A végtelen energiához:

Search for	FF 0E 84 00
Change to	90 90 90 90

SHADOW CASTER

Egy primitív cheat DOS-ban:

REN INTRO.DAT X [Enter]
COPY END.DAT INTRO.DAT [Enter]
így megnézhetjük a befejező animot.

HAVOC

Nyomjuk le a TAB-ot a következő kódok használata előtt.

SSS	Full shields
AAA	Full ammo
MMM	Heatseeker launcher
VVV	Extra vehicle

RAYMAN

Egy pár válogatott cheat kód:

kom0ogdk	Five lives
trj8p	99 lives
86e40g91	10 Tings
en5gol2g	All powers
2x2rmfmf	Golden Fist power
o8feh	Skip to next level
4ctrepfj	Access to all six worlds
b76b7081	Access hidden Breakout game

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

Nyomjuk le a CTRL-Alt-Shift hármast a kód begépeléséhez:

superfunkicalifragisexy	Invulnerbility
iseenfireandiseenrain	Unlimited Ammo
ooohhhlllaaalllaaa	Heat tracking
itsdabooomb	Makes targeted enemy self destruct (doesn't work on things that are not high lighted in red brackets)
crazysexycool	Infinite jumpjets
inmybeautifulballoon	Adds jump jets
likethecomstarbaby	Automatically succeed in mission (it doesn't set your mission goals as successful though)
ontimeeverytime	Time compression key enabled.
antijolt	Time expansion enabled
bubbleboy	Bounding spheres
beholdmyglory	Imfree-eye mode on
undflashyflashy	AutoGrouping enabled (makes all weapons fire from the first trigger)
walkthisway	Leading Recticle enabled (makes enemies follow your targeting crosshairs towards you)
wediditagain	Same as dorcs in MW2
doredjackandtikrules	???

SHATTERED STEEL

A Cheat kódokhoz először küldjünk egy üzenetet mely csak egy ENTER-ből áll, majd ezután írjuk be a kódot és szintén üssünk ENTER-t.

SMITE	destroys targeted item.
CAPONE	generates friendly planet runners.
HENCHMAN	generates enemy.
GONZALES	gives you serious speed.
RAGNAROK	ejects you from runner.
FNORD	210mm....great weapon!
RATSNEST	Md laser
DINGLEBERRY	Hv laser
KWAHAMOT	Rd missiles
FISHHEADS	IR missiles
BUMSAUCE	Hrpd laser
NAPALMINTHEMORNING	a napalm-like laydown of serious death.
EATMYSHORTS	mortar
KICKSOMEBUTT	H plas
BIGONES	70mm
PYROTEK	pretty much kills everything, be careful with it.
DOGAN	120mm...evern greater weapon!
TINKERBELL	nova... an awesome killer
CHERNOBYL	a nuke...this blow up everything, be sure to aim FAR away.
CURVEDLINES	50mm
HARDCODE	30mm
STOOL	mine
NUMBERCHANGER	R mine
TELEPORT	teleports you away from the fire zone, good in a pinch
IMOUTTAHERE	successfully ends mission
MONKEYSLUNCH	puts some big kind of speaker/sound thing in the middle of everything
LOCKANDLOAD	is a cheat, but I don't know what it does yet.
STORM	locks my system up
CLEESE	seems to change some visual effects on my system

VIRTUA FIGHTER PC

A játéknál az összes SATURN cheat kód így nincs nehéz dolgunk.
A kobinációknál a következő volt a párosítás:

Button A	DEL
Button B	END
Button C	PgDn
Start	ENTER

Játék Gold Dural-ral:

1. A Character Selection menüben, nyomjunk Down, Up, Right majd DEL+Left-et
2. Ha minden OK, akkor egy hangot hallunk.

Játék Silver Dural-ral:

1. A Character Selection képernyőn, nyomjunk Down, Up, Right majd DEL+Left-et
2. Ha minden OK, akkor egy hangot hallunk.

Dural hozzáadása a Records screen-hez:

1. A Press Start képernyőn 17-szer nyomjuk meg az UP-ot, majd Enter
2. Az Options screen-re lépve egy RING OUT dumát kell hallanunk.
3. Dural máris ott van a Records képernyőn.

Ring mérete és Stage Select:

1. A Press Start képernyőn 12-szer nyomjuk meg az UP-ot, majd Enter
2. Az Options screen-re lépve egy K.O. dumát kell hallanunk.
3. Menjünk az Exit feliratra, majd nyomjuk meg mégegyszer a lefelét
4. A kurzor eltűnik.
5. A DEL megnyomására előtűnik a második beállító képernyő.

A Credits megtekintése:

A bevezető demo alatt tartsuk nyomva a DEL-t, ilyenkor láthatjuk a VF készítőinek névsorát.

Slow motion replays:

1. A Round végén nyomjuk le a DEL+END+PgDn gombokat a szuper lassított visszajátszáshoz.

Másik kamera nézet a játékban (in Watch Mode):

1. Nyomjk le az F7-et

TERMINATOR RAMPAGE

A GAME*.SAV file-okat editálhatjuk. A következő offset címeket írjuk át FF-re. 28, 2A, 2C, 2E, 30, 32, 34, 36

REUNION

Ha több pénzt szeretnénk editáljuk a SPIDY.? file-t:
Sektor 28, offset 140-143: change to FF FF FF FF

TFX EXPERIMENTAL FIGHTER

Így indítsuk el a játékot a végtelen élethez: TFX PLOP

SUPERKARTS

A Track választáshoz írjuk be, hogy ORIEL a „Go Karting" képernyőn, majd válasszuk ki a kívánt track-ot.

STRIKE COMMANDER

A SAVE GAME file-t editálhatjuk a következő helyeken:

0008	Aktuális küldetés
0009	Következő küldetés
016F	AIM-9J missles száma
0171	AIM-9M missles száma
0173	AGM-65D missles száma
0175	Durandal Munitions
0177	MK-20 Rockeye Cluster Munitions
0179	MK-82 Bombs
017B	GBU-15 LGB's
017D	LAU-3 Rocket Pods
017F	AIM-120 AMRAAM missles száma
0189 - 018A	Bank egyenlege
018D - 018E	Amount of money lost
024D - 024E	Pontok száma
0199	Légigyőzelmek száma
019B	Földi győzelmek száma

SPACE HULK

debug
nsquad.inf
l

E 0194 0B	Sergeants élete
E 0154 x x	küldetés száma
E 0150 x x	training küldetés száma

E 0102 07	maximális
E 010E 07	pontok
E 0114 07	az összes
E 011A 07	sergeant-nek

w
q

R-TYPE

Az örök élethez írjuk be a high score táblába, hogy SUMITA.

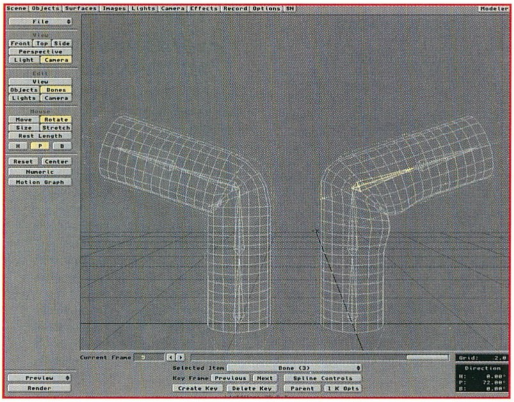
LightWave

Csontok

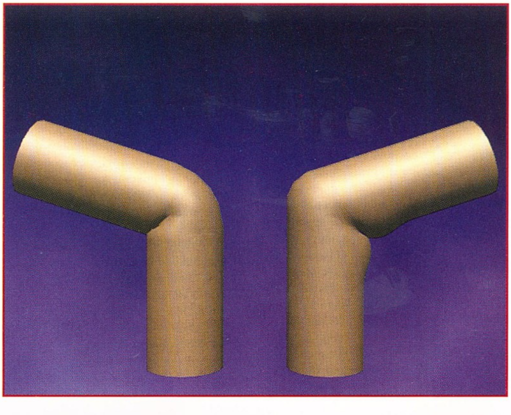
Két hónappal ezelőtt az élethű mozgásmodellezés egyik alapköve, az inverz kinematika volt terítéken, ami elképzelhetetlen csontok nélkül. Vagyis elképzelhető, de általában együtt szokás alkalmazni a LightWave-nek ezen két funkcióját. Nos, ezért gondoltam úgy, hogy milyen remek is lenne, ha a változatosság kedvéért a LW csontjaival kapcsolatos gondolatokkal tölteném meg ezt a két oldalt. Mielőtt elkezdeném, el kell mondanom, hogy a csonttechnikát előnyei ellenére nem mindig célszerű használni, mert egyrészt kissé lelassítja a munkát, másrészt egyszerűbb mozgásokat egyszerűbb és gyorsabb eszközökkel is meg lehet valósítani. Egy példa: Egy kígyó hullámzó mozgása könnyedén megvalósítható Displacement Mappinggel. Nem kell hozzá más – az objecten kívül természetesen – csak egy fekete-fehér-fekete színátmenetes, tetszőleges felbontású kép, amit oldalról rá kell feszíteni a csúszómászónkra. Hosszirányban el kell indítani a textúrát, s ennek megfelelően fog a kígyó csúszkálni.

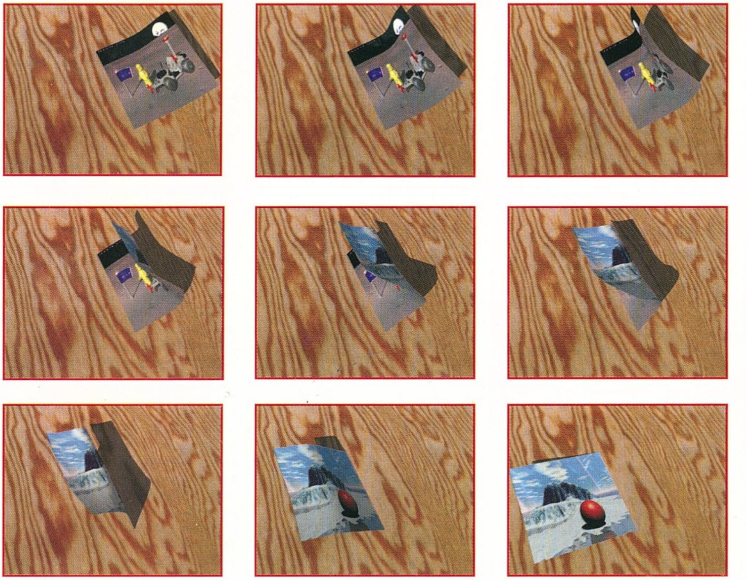
Csontokkal csak a Layout részben találkozhatunk, ezért ha egy korábban már jól „becsontozott" tárgyat akarunk új környezetbe helyezni, akkor a Load from Scene-nel kell betölteni az objectet. Többször előfordult velem, hogy a csontozást egy befejezetlen figurán végeztem el (nem vettem észre idejében a hibákat), s később tökéletesítettem a pontokon és felületeken a Modelerben. Tehát volt egy figurám ugrásra készen, volt egy csontvázam, amivel elkészíthető lett volna ez az ugrás, de így külön nem sokat értek. Betöltöttem a már korábban elkészített – csontokat tartalmazó – scene-t, majd a Replace Object-tel lecseréltem a „szövetet". A bone-okat cseppet sem zavarta ez a változás: pozíciójuk és irányuk változatlan maradt, és az új ruha megmozgatásánál sem jelentkeztek problémák.

Ez a művelet azért volt ilyen egyszerűen elvégezhető, mert a LW csontjai nem kötődnek közvetlenül a felületekhez, mint például az Imagine-ben. (Erről jut eszembe: Azt csiripelik a madarak, hogy az Imagine is elérte az 5.0-ás verziószámot. Ha kezem közé kerül, és találok említésre méltó újdonságot benne, akkor mindenképpen szorítok neki egy kis helyet.) Tehát csak közvetve határozhatjuk meg a csontok hatáskörét – a magyarosított programok hangulatát idézve ezt szoktuk habár/talán/mégse állapotnak nevezni. Ez azt jelenti, hogy szinte sohasem tudhatjuk, láthatjuk pontosan, hogy egy csont melyik felületekre van hatással, és melyekre nincs. Ez a hiányosság nem mindig jelent hátrányt, hiszen egyszerűbb alakzatoknál, mozgásoknál – mint egy hal hullámzó mozgása, vagy egy papírlap felcsavarása – általában elég egy csont-sort használni, s felesleges lenne a részletes hozzárendelés.



Induljunk ki egy ehhez hasonló primitívből, egy (a tengely mentén) sok szegmensből álló csőből. Az Object panelen található Object Skeletonra való kattintás után egy újabb gadget-erdő fog körülvenni, aminek a felső részén található Add Bone-nal lehet az első csontot lehelyezni. A csont alakja, iránya valószínűleg nem fog megegyezni a tárgy alakjával, ezért a panelt elhagyva be kell forgatni a csontot. (Természetesen mindezt a 0. fázisban kell megtenni.) Ha a csont megfelelő helyzetbe került, azaz a cső aljára esik a kisebb gúla csúcsa, akkor a többi csont behelyezése következik. De mekkorák legyenek? Természetesen az lenne a legjobb, ha a csont-lánc pontosan a tárgy végéig érne. Ilyen egyszerű esetekben ez könnyen megoldható: a tárgy hosszát el kell osztani a alkalmazni kívánt csontok számával, s ennek a számításnak az eredményét kell a Rest Lenght-nél megadni. (A méretkorrekciókat sosem szabad a Size-zal, vagy a Stretch-csel végezni, mert annak ellenére, hogy nem lehet látni, inaktív állapotban is hatással vannak a tárgy geometriájára!) Három kattintás az Add Child Bone kapcsolón és már el is készült a csontváz. Természetesen a csontok automatikusan szülő-gyermek kapcsolatba kerülnek egymással, amit a későbbiekben bármikor megváltoztathatunk a képernyő alján





található Parent kapcsolóval, mintha csak tárgyakat csatoltunk volna össze. Ebből a parent viszonyból adódik, hogy minden mozgatás, forgatás az előző csonthoz képest történik, s ez időnként nagyon zavaró tud lenni. Ha látszólag minden a helyén van, akkor Bone Active-val be kell kapcsolni a csontokat. (Ellenkező esetben ajánlatos a Clear All Bone-nal törölni az összes csontot az aktuális tárgyból és elölről kezdeni a csontozási folyamatot.)

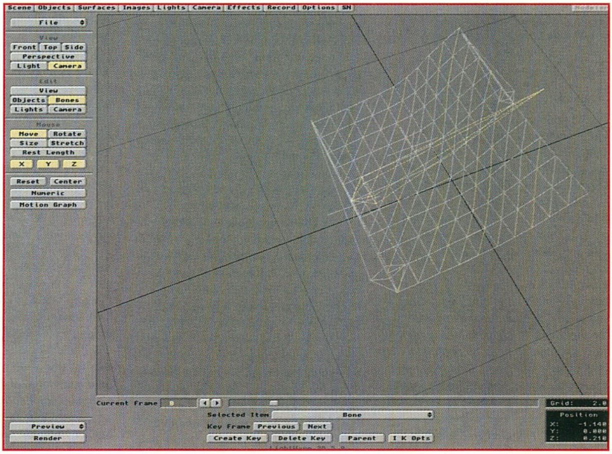
A panel középső részén a csontok erejét szabályozhatjuk. Ennek akkor van igazán jelentősége, ha kettő vagy több csont is befolyással van ugyanarra a felületdarabra. Ha bekapcsoljuk a Scale Strength by Rest Length-et, akkor az erő, hatásfok arányos lesz a csont hosszával. Ezen hasznos funkciók segítségével sem lehet teljesen kontrollálni a hatótávolságokat, de szerencsére erre külön lehetőségünk nyílik: Limited Range-t bekapcsolva (többé-kevésbé) láthatóvá válik az a távolság, terület ami az adott csonthoz tartozik. (Azért írtam azt, hogy többé-kevésbé, mert egy nézet semmit sem bizonyít, komplex szerkezeteket viszont csak úgy lehetne ellenőrizni, ha felületeket legalább ki lehetne jelölni. (El tudnék képzelni egy surface szerinti szelekciót.)) Ez kezdetben megtévesztő lehet, mert a Minimum Range alapértelmezés szerint nulla, - azaz 100% hatásfok csak a csont közepében van – és a szaggatott vonal a Maximum Range határát, azt a távolságot jelzi ahol már nullára csökken a hatóerő. Így már kiküszöbölhető, hogy pl. a jobb combcsont a bal lábra is hatással legyen, de általában egy kis csalást, trükköt szokás alkalmazni: A valódi csontot nem kell aktiválni, viszont körbe kell rakni 4-6 kisebb gyerek-csonttal, s valójában ezek fogják rögzíteni a bort. (Nem árt ha előbb a szülő-csontokat a Rename Bone segítségével ellátjuk valamilyen találó névvel.) Semmi sem tökéletes, így ez a módszer sem lehet az. Mivel a felületeket nem tudjuk közvetlenül hozzárendelni a csontokhoz, ezért érdemes a tárgyat már eleve úgy elkészíteni, hogy a kezek ne párhuzamosan lógjanak a test mellett, s a lábak is széttarthatnak egy kicsit.

A Limited Range használata további problémákat vet fel: Ha a Limited Range be van kapcsolva, akkor gyakran előfordul, hogy a hajlatok belső ívén a felületek egymásba csúsznak. Ennek a korrekciójára találták ki a két Joint Compensationt. A példánknál a harmadik csontnál van bekapcsolva mindkét opció. A Joint Compensation a csont alsó részén gyűri be a felületeket, míg a Joint Compensation for Parent a szülő-csont tetején teszi ugyanezt.

A következő opció, a Muscle flexing hasznosságára szintén a Limited Range használata közben döbbenünk rá. A LR bekapcsolása után megszűnik az object rugalmassága, az eddig lágy tárgyból merev anyag válik. Az izmok viszont ezekhez képest egy köztes állapotot képviselnek. Ennek a szimulálását végzi kissé inverz módon a Musce Flexing, ugyanis nem az izom mozdítja meg a csontot, hanem a csont mozgása miatt húzódik össze az izomzat. (Bár ezen nem kell meglepődni, hiszen a Ray-trace programokban a fény is visszafelé halad.)

Ez a szöveg már nem haladhat tovább sokáig, mert sebesen robog felfelé a lap alja. Még befér egy kis magyarázat a képekhez: A csöveket ábrázoló képnél a jobb oldali tárgy (alulról) harmadik csontjára van bekapcsolva a Joint Compensation (+for Parent) illetve a Muscle Flexing (+for Parent). A bal oldali cső csak referenciaként van jelen. A másik kép-sorozat a csontokkal való lapozás egyik legegyszerűbb fajtáját kívánja bemutatni. Úgy tűnik sikerült lerágni ezt a csontot, találkozunk egy hónap múlva.

GABRIEL



Jó estét kispajtások. Ez itt ismét egy levrovféle valami lenne ha minden igaz, bár jelenleg még bármi lehet belőle, sose lehet azt tudni. Mindenesetre van itt néhány levél amiben mindenki által megosztandó fontos dolgok vannak, és bár ez ugyan nem igaz, de jó indok arra, hogy végre nekiveselkedjek és újólag egy szellemi kielégülést előidéző bölcselethalmazt zúdítsak rátok. Előre bocsátom, ma egyáltalán nem leszek szórakoztató még annyira sem mint amennyire kellene lennem egyesek elvárása szerint, de hát mit lehet tenni, ezek a gyorsan bekövetkező esték erősen rányomják bélyegüket az én piciny érzékeny lelkemre. Ki a máknak van kedve ilyenkor kimenni a boltba sörért?

EGYEDIK FECSKE

Tisztelt szerkesztőség! Brazil 96/9-10-es levrovjában kiderült, hogy mi a módja annak, ha az olvasók által készített programokat viszont szeretnénk látni valamelyik CD GURU-n. Nos, nekem minden vágyam az, hogy a mellékelt lemezen található programok felkerüljenek a CD GURU-ra, így megpróbálok eleget tenni a feltételeknek.

1. Remélem megütik az általatok elvárt színvonalat a programok, de szerintem igen (kissé elfogult vagyok a saját programjaimmal).

2. Biztosan nem vírusosak, a lehető legújabb F-PROT, Scan, TBav víruskeresőkkel teszteltem a disket.

3. Erkölcsileg minden OK.

4. A software-ket részemről terjesztésre átadom, ezért cserébe egy fillért sem kérek, sőt megtisztelve érzem magam, ha a proggyk rákerülnek agy elkövetkező CD GURU-ra vagy említést érdemelnek a PC GURU shareware rovatában. Ha véletlenül még a PC GURU shareware rovatába is bekerülnék a CD GURU-n kívül, akkor nevemet, címemet leközölhetitek. Na akkor most következzék egy kis ismertető a lemezen található proggykról. (...)

(Szalóky Bálint, Budapest)

Az ismertető itt most elmarad, talán a shareware rovatban benne lesz, nem tudom, mindenesetre eljuttatom Anglernek az anyagot. És persze Bearnak is odaadom, minden bizonnyal felpakolja valamelyik készülő CD anyagára. Ide a levrovba meg beraktalak bónuszként és követendő példa gyanánt, miszerint is tessék befele küldözgetni az anyagot, szeretnénk ha minél több magyar stuffot tudnánk megjelentetni. Most már csak azt nem értem, hogy eddig miért nem küldted be ezeket, hiszen a shareware rovat végén a Bubus mindig felszólongatja a népet az anyagok beküldésére. Mindegy, a lényeg, hogy a levrovban megjelent röfögés alapján történt a dolog, így legalább senki nem mondhatja, hogy semmi értelme az egésznek. Ennek ellenére kéretik a stuffokat Anglernek címezni, sokkal biztosabb kezekbe kerül mintha hozzám érkezik valami. Szóval gyerünk-gyerünk, lehet küldeni az anyagokat. Nem igaz, hogy soha semmit nem csináltok ami érdemes arra, hogy széles körben megismerjék az emberszabásúak. *(Rólad ez nem mondható el, mármint hogy emberszabású – a törd.)*

EGY BAROMI HOSSZÚ LEVÉL

Hello Guru! (Lehet, hogy unalmas a cím, de ez van. Este tíz után már nem jut eszembe értelmesebb kezdés. Azért a levelet olvassátok el!) Tehát lenne egy kérdésem ami sem a kedvenc játékotokról, muzikotokról, konfigotokról és még csak az alsógatyátok szagáról és színéről sem érdeklődik. **(Pedig ez utóbbi érdekes téma. Hosszan lehetne írni arról, mekkora élmények forrása egy alig kéthetes alsógatya. Brazil)** ***(Nem kell ahhoz kéthetes alsógatya, Te defaultból büdös vagy – a törd.)*** Arra vagyok kíváncsi, hogy hogy a búbánatba tudtok Ti minden játékot végigjátszani? Nos ez azért érdekel engem olyan nagyon, mert én (most számolok) összesen vagy öt játékot vittem végig. Most biztos azt mondjátok, hogy játsszak többféle játékkal. **(Ugyan, ne gondold. Nekünk ugyanis szinte tökmindegy, hogy mennyi játékkal játszol. Nekem legalábbis. Brazil)** A viccmesterem fennállása óta rengeteg féle és rengeteg darab játék fordult elő. Ne gondoljatok most egy ismeretlen távol-keleti cég ismeretlen játékára, hanem a kor lehető legújabb játékai. Volt már Doom (ja, bocs Quake), Warcraft, Alone in the Dark, Discworld, Sim City, stb. stílusú játékom, de nekem valahogy nem volt türelmem ezeket végigvinni. Azt szeretném tudni, hogy van-e valami módszer, amivel akkor is tudom folytatni a játékot, amikor már színeset ásítok tőle? Ti milyen nehézségi fokozaton csináltok meg egy játékot? Mert ugye a játékban az a jó amikor a végére érsz és a győzelem mámorában (egy költő veszett el bennem! De ahogy látom jó mélyre elveszett...) ***(inkább veszett meg – a törd.)*** élvezkedsz, hogy milyen tökös kis legény vagy te. Nos ha nem játszom végig őket, akkor nem örülhetek a győzelemnek (meg a tökeimnek, ami azért bajos).

Nem hinném, hogy egy játékban csak az a jó amikor a végén a tökeinek örül az ember. Szerintem egy játék akkor jó, ha közben élvezed és marhára jó kedved lesz tőle vagy a szívinfarktus pereméig felidegesíted magad egy megoldhatatlannak látszó problémán. Egyszóval, akkor tuti egy játék ha érdekel. Ha csak színes ásításokat csal ki belőled akkor bukta az egész, legfeljebb akkor játszod végig ha cikket kell róla írnod a GURUba. *(Ezt úgy mondja, mihatmár tízmillió játékleírást írt volna, pedig még a levrov szellemi színvonalához sem ér fel. Nem kell mindent elhinni, amit itt összezagyvál. LEVROVOT MINDENKI CSAK SAJÁT FELELŐSSÉGÉRE OLVASSA! A Brazil kutya a másik (sz)eb – a törd.)* Mellesleg azt gondolom magamban, ha időnként egy-egy játékba jobban beletúrod magad, akkor nagyobb esélyed lesz a végső öröm kiélvezésére mint akkor, ha csak megnézed őket és legyalulod őket a vincsiről. Ha meg egyik sem érdekel, akkor sincs semmi baj, ebben az esetben talán a barátnőd segíthet neked abban, hogy örülj egy picit a tökeidnek is.

Más. Sőt egészen más. Lenne egy (szerintem igen hasznos) ötletem. Na, most nem kell valami észveszejtően nagy baromságra gondolni, egész normális kis ötlet (3.5 órámba került kigondolnom). Tehát, le szoktátok írni, hogy egy játék fut SVGA-ban is meg VGA-ban is. Eddig OK. A képek a játékról nyilván SVGA képek. Meg tudnátok csinálni, hogy egy képet SVGA-ban is és VGA-ban is lássunk? Már csak azért is, hogy a gyengébb gépek tulajdonosai is el tudják dönteni, hogy érdemes-e nekik ezzel a (gra)fikával foglalkozni.

Aha, szuper. Aztán meg dőlnének a levelek amiben azt kifogásolnátok, hogy miért olyan gyenge az újságban a képek minősége. Egyébként pedig az SVGA képek alapján egész jól meg lehet állapítani, hogy mennyire jó egy játék. Különben meg tessék szépen nagyobb meg erősebb gépeket venni, ma már amúgy sem érdemes P166-nál kisebb géppel próbálkozni. Az új és állati korszerű oprendszereknek is kell az erős gép meg a játékoknak is. A tisztelt szoftveríró uraknak egyszerűbb arra hivatkozni, hogy lehet jobb cuccokat is venni ha szükséged van rá, semhogy egy kicsit odafigyeljenek a munkájukra. Nomeg valamiből a kereskedőknek is élni kell. Az meg, hogy ti miből éltek, úgy látszik senkit sem érdekel.

Megint más. Gyerekek! Ki foglalkozik nálatok a cikkek szövegével? Merthogy időnként a betűkihagyások meg szókihagyások miatt olyan baromságokat tudtok kihozni egy játékról, hogy az valami félelmetes (ez egyébként jó dolog, mert időnként még humoros is). Például a The Gene Machinnál a cikkíró végig ömlengi a cikket, hogy milyen jó a játék, majd az értékelésnél odaírja: mely „sikerült rosszul".

Tudod ezek mind azért vannak, mert a tördelőnk annyira összetördeli időnként a cikkeket, hogy nem marad idő a nyomdába kerülés előtt helyrehozni azokat. Ez persze nem is csoda, mert mindig megissza a GURUba érkező tiszteletsöreimet és mint az köztudott, sörnyomás alatti fejjel nem lehet libikókázni meg újságot tördelni. Csak mindenféle beszúrásokat eszközölni a levrovba. Kíváncsi vagyok, ide mit fog belebiggyeszteni. *(Épp most érkezett a nevedre egy üveg sör – a többit eddig mind átadtam neki –, de sajnos ezt emiatt a kis ömlengés miatt csak üres üvegként tudom elküldeni neked. Legalább a betétdíj legyen a tiéd – most jut eszembe az sem, mert ebben a hónapban pont annyival lógsz. A többit majd szóban – a törd.)*

Jajajaaaj, még csak most jut eszembe, hogy egy csomó dolgot még el kell mondjak és meg kell kérdezzek. (Ne Brazil! Ne tedd! Az iratmegsemmisítő még várhat) **(Tévedsz. Brazil)** Szóval mi lenne, ha a játékélményt és a hárdver (vagy hardüt) igényt külön százalékban értékelnétek. Tudom ez most hülyeségnek hangzik, de azért gondolkodjatok el rajta egy kicsit. **(Elgondolkodtunk. Tényleg hülyeség. Brazil)** Mert így nem lehet tudni, hogy most a gépigénye miatt kapott keveset vagy tényleg ilyen gyenge a játék (jó, látom a képeket, olvasom a cikket, de akkor is). Ha egy progi tök jó, de P166 kell hozzá és ezért kap 50 százalékot, akkor mindenki (még a P166 tulajdonosok is) azt gondolják, hogy ezt még ingyen sem érdemes beszerezni.

A gépigény nem nagyon, sőt általában semennyire sem kalkulálódik bele a végső összesítésbe. Az nyilvánvaló, hogy a cikkírók elsírják a világnak óriási bánatukat az idétlen hardverkövetelmény miatt, de ők a játékot mint olyat minősítik. Előfordulhat persze extrém eset is, például ha egy galaxians-szerű anyagnak kéne pentium pro, akkor biztos kapna egy masszív nulla százalékot, de mint mondtam ez nem jellemző.

Most jön a levél legfontosabb része: a '97-es GURU Tábor! Nem szeretnék lemaradni róla, ezért már most jelentkeznék, ha lehet. (...)

Minthogy ez a levél legfontosabb része, ezért külön választ szánok rá mindenki okulására. Ha szeretnél jövőre velünk táborozni, akkor március körül hívd fel a GURU-ban a mi szép és okos Krisztánkat, ő akkor már meg tudja neked mondani – ha nem volt előtte fogorvonál – a táborozás helyét, idejét és azt is, hogy mennyit kell zsebpénzedből félretenned – természetesen fel sem merült bennem, hogy esetleg megdolgozz érte –, amit szüleidtől kapsz. Akkor felkerülsz a BEST GURU TÁBOR JELENTKEZŐK nagy, egész falat elfoglaló jegyzékére.

Arra lennék még kíváncsi, hogy mitől van az, hogy az egyik újságban 99 százalékot kapott egy játék, nálatok meg csak 78-at vagy fordítva? Ekkora különbség nem lehet a két újság között! Én azért még mindig titeket tartalak mérvadónak, mert ti sokkal szigorúbbak vagytok.

Elárulom a titkot: azért van az, hogy a két újságban két meglehetősen eltérő értékelést láthattál, mert a mi lapunkban nem ugyanaz értékelte mint

a másikban. Jó mi? Mellesleg rettentően sokat számít, hogy egy játékot ki kap meg tesztelésre. Például ha majd megjelenik a Wing Commander 5 és azt a Del teszteli, akkor le merném fogadni előre, hogy 99%-nál kevesebbet nemigen fog kapni, ellenben ha Mocsy kezeibe adnánk, akár még 52%-ot *(Épp itt olvassa a Mocsy a levrovot, s azt mondta, hogy inkább 11%, de ezt is minuszban. Egyébként én is annyit adnék neki – a törd.)* is adna rá. A megítélés tehát bizonyos mértékig szubjektív, akinek egy stílus fekszik azt sokkal kedvezőbben ítéli meg, mint amelyiktől lúdbőrös a háta. Mi igyekszünk úgy kiosztani az érkező programokat, hogy olyan kezébe jusson, aki a program témakörének ismerője vagy kedvelője vagy ilyesmi.

És most Brazilnak: Kedves (vagy most kedvetlen, nekem tök mindegy) Brazil! Az új bevezetéstelen levrov jó! De mivel nem sokat változott és, hogy te ne örülj annyira (de kis gonosz vagyok) még izzasztom magam egy kicsit (de minek?) **(Én is ezt kérdezem. Brazil)** és írok még valamit róla! Remélem örülsz, hogy írok neked és ha beraksz a levrovba lehet, hogy nem írok többet ilyen sűrűn. **(Megállapodtunk. Brazil)** Ahhoz valami antitehetség kell, hogy a lehető legérdektelenebb leveleket (mint ezt) berakd a levrovba. **(Az van is nekem. Brazil)** Ami végtére nem baj, mert így legalább nem kell erőlködnie a levélíróknak, hogy valami jópofát írjon, amiért érdemes berakni az újságba.

Tudod, az a legszörnyűbb, amikor ezeket a jópofáskodó leveleket kellene olvasni. Vannak egyedek, akik azt gondolják magukról, hogy milyen jó fejek és küldenek egy kúlos levelet, hogy majd attól mennyire jó kedvünk lesz itt, de az az igazság, hogy ezeket az első két mondat után be szoktuk hajítani a hengeres iratgyűjtőbe. Többek között ezért is nem olvashatsz itt húdejópofa leveleket. Aztán meg az is a nagy helyzet, hogy szerencsére a legtöbb érkező levélben megrendelnek valamit, és azokat a leveleket mégsem rakhatom be ide. Így aztán maradnak a semleges és érdektelen levelek, mint amilyen például ez itt...

Most a végén rájöttem, hogy tulajdonképpen semmi értelmeset nem írtam, de olyan jól esett (meg aztán eltökítettem vele egy csomó időt is). Na nem fárasztalak tovább a levélnek nevezett agyatlan, gagyi baromságommal (jó az önkritikám, ugye?), mert még kilépsz a GURUból és az nagyon nem tökjó. Csak neked, lehet. Na csokesz (de ha jobban tetszik írd a gumicsőt)!

(Bársony András, Debrecen)

Nyugi, nem kell izgulni, nem lépek ki a GURU-ból (Sajnos – a törd.) még a te leveled miatt sem. Idén még egészen biztosan van levelezés, de hogy jövőre mi lesz az még kérdéses. Számtalan jobb ötletem van ennek a két oldalnak a hasznosítására.

EGY E-MAIL KIEGÉSZÍTÉSE

Dear Brazil! Levelemet azért írom, mert a másikat sietve kellett befejeznem. Ebből még semmi sem derült ki, ezért kénytelen vagyok elárulni, hogy az előzőt interneten kaptad (azt az ostoba, ronda, pocsék – megfelelőt kéretik aláhúzni) tegnap. Kérlek ne haragudj az előző tartalmi minősége miatt, de valaki a hátam mögött nagyon nyaggatott, hogy fejezzem abba és hagyjammá ne!

Nem értem mi a gond. Ilyenkor az ember egy hanyag könyökmozdulattal hátraüt és amíg a hátunk mögött álló delikvens fetreng a földön és nem tud megszólalni, addig szépen be lehet fejezni a levelet. Sokkal egyszerűbb, mint egy e-mail után kiegészítésképp leveleket küldeni. Arról már nem is szólva, hogy az e-mailt nem is olvastam, a Laza úgy látszik megint elfelejtett szólni, hogy levelem jött. Vagy esetleg megválaszolta helyettem. Ugyanis általában ő szokta letölteni a leveleket és szétosztani a címzetteknek, illetve mint mondtam, rosszabb esetben megválaszolni. Végül is nem lenne vele baj, ha értene valamihez és mindenről csak hülyeséget írna. Arra itt vagyok én. *(Csak azt nem értem, ezt hogy a bánatban kaptad meg, úgylátszik nem figyelek eléggé – a törd.)*

Légyszi, hogy amit a kettőspont után innentől: **(??? Brazil)** Ui3: bocs az ékezetek hiányáért. Ui4: Miért van az, hogy egy pentium 133-as az internetet több ideig tölti, mint a régi Enterprise-om kb. egy játékot (mellesleg megjegyzem, hogy az egy nagyon szuper gép, viccen kívül), pedig mindössze pár gép volt?

Jó. Akkor ezt most nem értem. Mi a mákot töltött lassan az a szerencsétlen pentium? A levelező programot, a browsert vagy a leveleket? Majd legközelebb pontosítsál egy kicsit, mert ez így ebben a formában értelmezhetetlen kérdés, pedig nagyon okos vagyok. Ez alapján csak nagy általánosságban tudnám kifejteni bölcsességeimet arról, hogy mit sem számít a P133, ha lassú a modem, kevés a ram, lassú a viccmester vagy ilyesmik. Szóval, ha megkérhetlek téged is és másokat is, fogalmazzunk kicsit pontosabban. Esetleg az sem baj, ha tudjátok miről írtok és beszéltek. Mert a „lassan tölti az internetet a gép" megfogalmazás kissé elnagyolt és a gonoszabbakat rosszindulatú vigyorgásra készteti. Arról nem is beszélve, hogy az interneten pár gép, habár ez megítélés kérdése, de talán a néhány százezerre vagy millióra manapság még nem mondanám, hogy pár gép.

Idáig írok, tedd be a levelem folytatásaként a levrovba! **(Oopsz, elnézést, de az eleje nincs meg. Brazil)** Ha ez nem lehetséges, akkor az előzőt se, hanem az utolsó mondatod a két oldalon ez legyen kb.: a leveledet megkaptam Zsiri (kérlek). Ps.: A sört (sorry, söröket akartam írni) tényleg sajnálom!

(Zsiri, nemtudomhonnan)

Hm, lehet, hogy mégis el kellett volna olvasnom a levél első felét. Fényt kéne deríteni azt hiszem erre a sör problémára. Gyanús nekem a Laza levélszortírozási módszere...

MINDENFÉLE, AMOLYAN VEGYES SALÁTA A VÉGÉRE

Hi Guru Team! Írtam már nektek párszor, de legutóbb csak egy kis papírfecnire tudtam firkantani, akkor számomra fontos kérésem volt, amire nem kaptam választ, talán azért mert nem volt helyem leírni a címemet. **(Hát igen, ez okozhat némi bonyodalmat. Brazil)** (...) Más! Mikor lesz már CD melléklet a PC GURU-ban?

Nem hinném, hogy mostanában lesz. Tudom, ez divat, de az a helyzet, hogy kissé nehezen követjük a divatot, sőt nem is biztos, hogy követni akarjuk. Ha a kérdőívek alapján kell dönteni, akkor nem lesz, a visszaküldött válaszok legnagyobb részében nem kérik az olvasók a lap cédésítését. Igazából én sem vagyok a híve, nem mintha ez számítana valamit.

Mikor teszitek közzé a kérdőívek összesített eredményeit? Kíváncsiságom mindent felülmúl.

Múl ám egy fenét felül mindent...

(Úgy látom itt nekem kell átvennem egy kicsit a levrov fonalának gombolyítását – húúú, de szépen mondtam –, mivel tökorrú komám nagyon velősen és igazat írt, és mivel én vagyok a dologban érdekelt. Tehát az a több szobányi kérdőív ami visszaérkezett – a mai napig nem tudom felfogni, hogy vitte a postás a pf-re –, jelen pillanatban is feldolgozásom alatt áll. Ezt a munkát nem tudom, csak a maradék szabadidőmben végezi, ami mint közismert elég kicsiny, bár gondolkoztam azon, hogy kiveszek 1 év szabadságot és akkor csinálom tovább. DE ..., ennek BEAR apó nem igazán örült. Volt egy másik tervem is, ha az első nem válik be, nevezetesen bedobok öt sört és hat kirakatot, és akkor Baracskán az 5-ös cella felső ágyán sikerülni is fog a munkát elvégeznem. Én tervezek, az élet végez – vagy valami hasonló. Szóval még mindig folyik a feldolgozás – ezért nem készül a hómpage sem. Kb. most tarthatok a felénél. Ha ebben az őrült iramban haladok, akkor talán még két-három hónap és vége. Akkor már csak DEL-t kell b...nom, hogy adjon helyet a rengeteg kiértékelő táblázatnak. Természetesen addig is jelentem a hajnali (12 óra) eligazítson amikor eltávozásról megérkezek a körletbe az újabb fejleményeket BEAR GURU (törzs)főnöknek.

Remélem mélyenszántó beszámolómmal kielégítettem érdeklődésednek halvány szivárványszárba szökő vágyfonalát. – a törd.)

... fogjuk kiértékelni.

A 96/9-10 rulez volt és iszonyúan tetszett az új hírek (gondolok itt az újság szélén lévő hasábokra)! Most pedig megismételném azt amit már előző levelemben ugyan leírtam, de hátha: iszonyúan jó lenne, ha lehetne rendelni az előző számokból. Ha pedig lehet akkor kéne egy kis felhívás erre. Because én sokat rendelnék, ugyanis csak 95/8-tól szenvedek Pöcö GURUban.

Kezdheted összegyűjteni a pénzedet, mert annyit rendelhetsz amennyi csak jólesik. Egy számból akár többet is, nincs limit. Illetve pontosítok. Nincs limit az normál újságok esetében, a CD GURU viszont más téma. Ott elképzelhető, hogy nem tudjuk kielégíteni az igényeket mert elfogyott az a szám és az a CD amit kértek. Most például éppen nincs már egy darab Doom Forever sem, de nem kell elkeseredni, erre is lehet megrendelést feladni, legfeljebb várni kell egy kicsit amíg az utánnyomás megérkezik. *(96/3 alatt minden CD GURU elfogyott – ECTS van még –, egyik kedves megrendelőnek a saját példányaimat küldtem el – törd.)* **Most remélem boldog vagy. Azt azonban észrevettem, hogy nem vagy egy felfedező típus. Ha az lennél, akkor az újságban találnál az egyik hirdetési oldalon egy levlap méretű megrendelőszelvényt, amin az egyszerűség kedvéért ikszeléssel lehet kiválasztani azt amit rendelni akarsz. Egészen egyszerű, csak ~~kivágod~~ vagy kifénymásolod és elküldöd. Sőt, mivel iszonyatosan korszerűek vagyunk, még e-mailban is rendelhetsz tőlünk.**

Ui.: ha valamelyik ötletem fenomenális átütő sikerű, nem lennék elkeseredve, ha jutalmul megkapnám a '94-es összes számotokat. Na székláb kispajtások, hogy azt a dél Amerikai fazont utánozzam.

(Andrikó Máté, Budapest)

Azt gondolom, nyugodtan rendeld meg a '94-es évfolyamot is vagy írj még néhány ötletet amire ráaggathatjuk a fenomenális jelzőt. Bár itt a végén ez az elbúcsúzás dolog tetszik. Ezért most téged foglak utánozni, bár te meg engem utánoztál így talán nem olyan nagy baj. Meg amúgy is itt a könnyekig megható búcsúzkodás ideje. Szóval viszlát kispajtások egy hónap múlva, akarom mondani székláb. *(Ha már ez a b...* ***nem köszönte meg, akkor én: KÖSZI A SÖRÖKET!*** *– a törd.)*

(E havi kérdésem, miért jobb a sör a Brazilnál? – a törd.)

Brazil

ACOMP Minden,

Akciók az ACOMP-nál

ACOMP A100 Computer

Pentium VX alaplap,
256Kb Burst cache, AMD P100MHz,
8Mb RAM, 1.44Mb FDD, 850Mb HDD,
PCI VGA kártya 1Mb RAM, Minitorony,
102 gombos billentyűzet,
Mitsumi mouse

72.992Ft + ÁFA

Minolta WinLaser 400

(300dpi, 4lap/perc, 1 év márkaszerviz garancia)

59.992Ft

Gondoljon a karácsonyra, még nem késő!!!

Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!

Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

ami a PC-be kell!

Alaplapok:

	486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 1VESA, 3ISA, 4*72pin RAM, UMC chipset, AMI bios, IDE,	11.992
	Pentium 75-200MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios, IDE, Aristo-Acorp	16.992
	Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios, IDE, Aristo-Acorp	18.992
	Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, GigaByte	22.992
-	Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, ASUS	29.992

I/O - VGA - SCSI - Ethernet kártyák:

	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő ISA (6 hó garancia)		1.200
	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő VLB (6 hó garancia)		1.400
	Tekram SCSI vezérlő, PCI (DC 390)		11.992
	Ethernet 16bit P&P hálózati kártya (ISA)		3.992
	Ethernet 32bit hálózati kártya (PCI)		5.992
	Ethernet 32bit hálózati kártya Genius (PCI)		6.992
	Tipus	Ram / Max	
	Trident 9440	1 / 2	4.992
-	S3 Trio 64V+	1 / 2 EDO	5.992
	S3 Virge 3D (3D gyorsitó)	2 / 4 EDO	11.992
-	Hercules Dynamite 128 Tseng ET6000	2Mb MDR	25.992
	Matrox Mystique (3D gyorsitó)	2 / 4 SRAM	27.992
-	Hercules Dynamite 128 Tseng ET6000	4Mb MDR	33.992

Hangkártyák, Fax / modemek:

	MS-10A hangfal (tápegység)	4.992
	AT75 hangfal (tápegység)	6.992
	Dinamikus mikrofon	1.200
	Aristo (16bit, stereo, SB kompatibilis, ESS, P&P)	5.992
	Sound Blaster 16 (16bit, stereo) OEM	13.992
	Sound Blaster Vibra Radio 16 (16bit, stereo) OEM	13.992
	Sound Blaster 32 (16bit, stereo, Wavetable) OEM	19.992
	Sound Blaster AWE 32 (16bit, stereo, Wavetable)	30.992
	Phone Blaster (SB 16+SB 28800bps Faxmodem+hangfal)	25.992
	GRAVIS ULTRA SOUND OEM	10.992
	GRAVIS ULTRA SOUND ACE	7.992
	GRAVIS ULTRA SOUND P&P	24.992
	Pora 14400bps belsõ Fax/Modem/Voice	8.992
	Hornet 28800bps belsõ Fax/Modem	15.992
	ArtNet 33600bps belsõ Fax/Modem	22.992
	Supra 28800bps belsõ Fax/Modem	29.992
	Pora 14400bps külsõ Fax/Modem	12.992
	Pora 28800bps külsõ Fax/Modem	27.992
-	ArtNet 33600bps külsõ Fax/Modem	24.992

Software:

	Win 95 CD OEM (Hun.)	15.992
	Office 95 Std. Hun. Up.	35.200
	MS-DOS 6.22 OEM	6.400
	Windows 3.11 Hun for Wkg. OEM	6.880
	Works 3.0 Hun for Win OEM	6.640
	Works 4.0 Hun for Win95 OEM	6.880
	Angol nyelvoktató CD alapfokú	3.992
	Angol nyelvoktató CD középhaladó	5.592
	Angol nyelvoktató CD alap+ középhaladó	7.792

Minolta lézernyomtató:

A	WinLaser 400 (300dpi, 4lap/perc)	59.992

Panasonic nyomtatók:

	KXP-1150 9 tû s, A4	23.600
	KXP-2130 24 tûs, A4, színes opció	32.640

Memória-cache elemek:

	512Kb DRAM EDO	992
	4Mb SIMM 32bit	2.992
	8Mb SIMM 32bit	5.992
	8Mb SIMM 36bit / EDO	6.992
	16Mb SIMM 36bit / EDO	12.992
	32Mb SIMM EDO	25.992
	256Kb Burst cache	2.400

APC szünetmentes tápok:

	250VA	18.992
	400VA	28.992
	600VA	39.992
!	900VA	61.600
!	1250VA	80.800

Processzorok:

	Am5x86-P75MHz	5.992
	Am5k86-P75MHz	6.992
	Am5k86-P90MHz	9.992
	Am5k86-P100MHz	13.992
	Intel Pentium 100MHz	22.992
	Intel Pentium 120MHz	25.992
	Intel Pentium 133MHz	33.992
	Intel Pentium 166MHz	49.992
!	Intel Pentium 200MHz	99.992
	486 cooler	560
	486 Turbo cooler	800
	586 cooler	800
	586 Turbo cooler	992

Házak, tápok, kábelek:

	Babyház + táp	5.992
	Minitorony + táp	5.992
	Miditorony + táp	7.600
	Nagytorony+ táp	12.992
	Tápegység 200W	3.520
	IDE HDD adatkábel	400
	SCSI HDD kábel	800
	FDD adatkábel	320
	Soros, párhuzamos port	200
	"Y" tápkábel elosztó	400
	"Y" game port elosztó	1.992
	220V hálózati kábel	400
	Printer Switch 2-1 Auto	1.892
-	Printer Switch kábel (3m)	520
	Printer kábel (1.8m)	320
	Printer kábel (3m)	392
	Printer kábel (5m)	520
	Printer kábel (10m)	960
	Modem kábel	560
	VGA hosszabító kábel	992
	Billentyû hosszabító kábel	992
	Laplink kábel (1.8m)	360
	50ohmos kábel (1m)	80
	BNC T-dugó, BNC csati	320
	BNC 50ohmos lezáró	320

PC-s joystickok:

	QS-123 Warrior	1.992
	QS-189 Python	1.800
	QS-201 Super Warrior	2.640
	QS-206 Skymaster	6.200
	QS-172 Raider 5	1.840
	QS-216 Warrior Strato	7.120
	QS-217 Command pad	1.992
	QS-6218 Super Fight Pad	2.320
-	Gravis Game Pad	3.840
	Gravis Analog Pro Joy	6.400

Winchesterek:

	840Mb SeaGate	21.992
	1.2Gb SeaGate	29.992
	1.3Gb Quantum	30.992
	1.7Gb Quantum	35.992
	2.1Gb Quantum	40.992
	2.5Gb Quantum	44.992
-	3.2Gb Quantum	49.992
E	3.8Gb Quantum	69.992
	2.0Gb SCSI Quantum	59.992
	HDD beépitõkeret	240
	HDD mobil keret AT-BUS, SCSI	3.840

Floppy, CD-ROM Drive-ok, CD írók:

	1.2Mb FDD Safronic	6.992
	1.44Mb FDD Mitsumi	3.400
	Wearnes, Mitsumi CD-ROM 8x, AT-BUS	16.992
	Panasonic CD-ROM 8x, AT-BUS	18.992
	Wearnes CD-ROM 10x, AT-BUS	19.992
	NEC CD-ROM 4x, 4 lemezes Changer, AT-BUS	14.992
	NEC CD-ROM 4x, SCSI	14.992
	Pioneer CD-ROM 10x, SCSI	32.992
	HP Kit (4xR-2xW, kártya, software)	**99.992**
!	Yamaha CDR100 (4xR-4xW)	149.992

Monitorok:

	14" Targa - Delta (1024*768, 0.28, LR, NI)	36.992
	14" Yakumo-OEM MAG (1024*768, 0.28, LR, NI, D)	38.992
	15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	56.992
	17" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	108.992
!	17" Daewoo (1600*1280, 0.26, LR, NI, D)	128.992
	14" monitor filter üveg	800

Hewlett Packard termékek:

A	DeskJet 600 (A4, fekete, színes opc.)	39.992
A	LaserJet 5L (600dpi, 1Mb RAM, RET / MET)	89.992
!	LaserJet 5P (600dpi, 2Mb RAM, RET / MET)	182.400
!	LaserJet 5MP (600dpi, PS, 3Mb RAM, RET / MET)	224.000
!	ScanJet 4s (200dpi, 4bit, mono)	56.800
!	ScanJet 4p (300dpi, 8bit, 256 szürke)	99.992
!	ScanJet 4c (600dpi, 30bit, color)	186.000
	DeskJet patron (5x0-6x0), fekete, színes	4.800

Billentyûzet, mouse, gamepad, scanner:

	102 gombos billentyûzet Kanrich (E)	1.992
	105 gombos Win 95 billentyûzet Kanrich (H)	2.400
	86 gombos INFRA billentyûzet TUT	6.400
	Microsoft Natural Keyboard	10.400
	Microsoft mouse OEM RET	4.640
	Mitsumi mouse	1.192
	Genius Mouse 3	1.992
	Genius My Mouse (4 szinben)	2.292
	Genius Mouse Pal P&P	2.492
	Mouse pad sima / mintás - vágott	200/320
	Genius Handy Scanner (3200dpi, 16.8M szin)	22.992

CD-s dolgok:

	1db-os tok slim	100
	1db-os tok normál	120
	2db-os tok normál	180
-	4db-os tok dupla	240
-	20db-os tároló	792
A	**Blue írható CD**	**1.096**
A	**Blue írható CD, tokkal**	**1.192**
	Kodak Infoguard írható CD, tokkal	1.392
	Archiválás CD-ROM lemezre	1.200

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00

PÓLUS CENTER

1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092 (Sunset bld. 132.)

Hirdess!
Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre:
PC GURU - Apróhirdetés 1399 Budapest, Pf. 701/765

DIAMOND EDGE 3D 3240XL, 2MB RAM, PCI (VIDEO ÉS HANGKÁRTYA) eladó
Tel.: 06-20-239-582
Szamosi Péter
Mezőtárkány, Rákóczi u. 21.

Mániákus +4 hívők régi programokat keresnek kedvenc gépükre. „Minden érdekel" jeligére várjuk a leveleket a szerkesztőség címére GURU 1399, BP. Pf. 701/765

Eladóak a következő eredeti dobozos játékok: DOOM II (3000 Ft), PSICHO PINBALL (4000 Ft), TIE FIGHTER (4000 Ft) TRANSPORT TYCOON(2500 Ft). Tel.: 189-0688

Eredeti SONY PSX, PC-s játékok olcsón eladók. Nagy Zsolt Tel.: 226-0009

486DX4/133-as vadonat új PCkonfiguráció rendkívül kedvező áron eladó. PCI alaplap, 4MB RAM, 840MB winchester, mini torony, 1,44 MB floppy, 14" színes SVGA monitor, billentyűzet, egér. 1 év garanciás. Tel.: 06(30)502-804. Mátrai László

A Csokonai Művelődési Ház

Számítógép klubja

szeretettel várja az érdeklődőket minden szombat délelőtt.

Cím: Csokonai Művelődési Ház
1153. Budapest. Eötvös u. 64-66..
Tel.: 307-6191. 307-7285

Figyelem! Eladó Amigához egy 5.25"-es külső drive 2400 db lemezzel és lemeztartókkal. Gyűjteményem csak egyben eladó! Ár: 20000 Ft. Matskássy Ákos, Bp. Baross u. 112. Tel.: 133-8269

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

Cd Spectrum Pro 2.2
CD player Win3.1-Win95 alá

Galaxia, v1.0
Invadres stílusú játék

GURUKA4
Guru Lemezmelléklet

Mario
Super Mario (SNES) utánzat...

nationzero2
Assembly96 intro Finnországból.

Text intro
16 szín!!, 8 karater!!!, TXT képernyő!!! Nagyon jó... /Angler/

Tigris szem
Gif-anim... Az animhoz VPIC, GDS a vagy Netscape kell.

TRON
magyar játék

Sidplay for Windows 32 Bit
Assembly96 C64-SID alkotasai - 9 db!

Előfizetői lemez helye

COMMAND & CONQUER
RED ALERT
MAGYAR KÉZIKÖNYVVEL MÁR KAPHATÓ!
A RED ALERT-hez magyar nyelvű kézikönyv és magyar nyelvű doboz tartozik, ha ezt nem így árusítják, akkor a játék nem legális forrásból származik!
A Virgin, Blue Byte, Warner és Disney CD-ROM-ok kizárólagos hazai forgalmazója az EcoBIT Kft., viszonteladók jelentkezését nagy kedvezményekkel várjuk! Vidékre csomagküldést vállalunk! Ha elküldi címét, akkor mi árlistával és folyamatos információkkal látjuk el Önt!
Virgin INTERACTIVE entertainment
Westwood STUDIOS
ECOBIT®
EcoBIT Multimédia Szaküzletek
1077 Bp., Wesselényi u. 25.
Tel.: 351-3078, fax: 268-0361
PÓLUS CENTER
1152 Bp., Szentmihályi u. 131.
Tel.: 419-4175
E-mail: ecobit@mail.datanet.hu
www.accentcomm.com/ecobit

VIRTUAL WORLD
PC CD SHOP

Üzleteink:

1024 Budapest, Margit krt. 55.
Átrium Mozi

1041 Budapest, István u. 10. Tel.: 169-5155/61
Újpesti Centrum Áruház II. emelet

1036 Budapest, Bécsi út 34-36. Tel.: 250-5200/122
Újlaki Üzletház I. emelet

Játék, oktató, ismeretterjesztő, sex CD-ROM-ok óriási választékával várjuk kedves vásárlóinkat.

Óriási kedvezmények:

Az éppen nem kapható, illetve megjelenés előtt álló játékokra előjegyzést veszünk fel 15% kedvezménnyel.

A következő programokat már most érdemes előjegyeztetni: C&C Red Alert, Screamer 2, Lands of Lore 2, Larry 7, X-Wing vs. Tie Fighter, Jedi Knight, Discworld 2, Imperium Galactica, Monkey Island 3, Diablo, Archimedean Dynasty..

A MAGYAR NEMZET TÖRTÉNETE

– Ezer év története CD-ROM-on
– Több mint 6000 oldal szöveg
– Közel 2000 illusztráció